KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 153 - MARZO 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, il Kappa, Mario A. Rumor
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, al comando della capitana **Dyane Claudel** e dello scienziato **Frost**, ma i buchi neri artificiali divorano anche la Luna. L'evento modifica l'assetto terrestre provocando un cataclisma. Quindici anni dopo, **Starion**, pilota NASA, raggiunge **Judith Claudel**, figlia di Dyane, e il direttore **Patrick Ciel** presso l'Agenzia Spaziale Europea dove viene illustrata al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al nuovo dispositivo **Jupitron**. Alla spedizione si unisce anche Frost, ma si scopre che sul satellite è presente un intero ecosistema. Si decide comunque di procedere, e dopo rischiose manovre la spedizione riesce a strappare Europa alla gravità di Giove, ma il governo americano sabota l'operazione europea, spingendo il satellite in rotta di collisione con Marte...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira su di sé gli spiriti, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia...

KUDANSHI - All'interno di **Parabellum**, un *board game* in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi in uno scontro tra **Clan Bianco** e **Clan Nero**. Il misterioso **Joel**, un 'profeta' **Kudan**, interviene per mettere ordine nel board fuori controllo ma, braccato di nascosto da **Dow**, viene catturato dal fratello minore **Gin** con la collaborazione dell'ignara **Wufu**, la quale scopre che i due fratelli rifuggono contatti personali con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di **Cacciatori** chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il **Kudabe**, di perseguire il suo compito, e affronta il **Devastatore**, capace di infettare l'intero *board*. Mentre i cacciatori di taglie giungono in città per catturare Dow, le due fazioni contendenti iniziano a collaborare per riprendere il controllo del board, il capo del Clan Bianco fa il suo ritorno a Parabellum...

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un club scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico neo-presidente **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*... così Madarame inizia a invaghirsi di lei!

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo, senza rendersi conto che il destino dei 'cattivi' di allora era già stato calcolato fin dall'inizio dagli stessi che avevano creato gli 'eroi'. Gli assi nella manica dei vecchi nostalgici sono comunque le gemelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per diventare **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** – di proprietà del Comune di Tokyo, gestito dal **Direttore Amanue** – trasforma invece l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** (in **Toranger Black**) e la piccola **Momoka** (**Toranger Pink**). Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising. Il Municipio di Tokyo costringe Takeshi Nanjo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra, mentre la governatrice di Tokyo, **Tamao Inohara**, si occupa di rigenerare il **Capo Guernic** per dare il via a una vasta operazione commerciale. Il prof. **Miyauchi**, una (pessima) spia del Direttore Amanue, figlio del primo Toranger Blu, e fratello minore di Tamao Inohara, scopre nel centro di controllo di Yashichi che il satellite ha 'scelto' un nuovo Toranger. E mentre i veri mostri di Guernic iniziano a invadere la metropoli, solo la piccola Toranger Pink s'impegna a contrastarli, ma Kaoru non vuole saperne di unirsi a lei...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld), e ora anche da **Rind**, la Valchiria sulle tracce del **Divoratore di Angeli**...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte **Sheska**, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante aliena **Kimber Riffle** e lo studente giapponese **Takashi Murata**. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri. Attraverso alcune indagini Riofard intuisce il gioco di Sheska, e invia la flotta sulla Terra. Una collega del 'prigioniero' fardiano penetra nella base, uccidendo **Ryoko**, incinta di tre mesi di Hosuke. Nello spazio, Hoichi distrugge l'ammiraglia fardiana, ma rischia di rimanere confinato oltre la distorsione spaziale e di non tornare mai più sulla Terra. E mentre il governo fardiano terrestre dichiara 'vittoria' per la dipartita del maggiore rivale, Sheska rivela il suo macchinoso piano, lasciando a bocca aperta anche il prof. Kano...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro", e nella scuola di Shiina inizia ad apparire uno strano 'fantasma'. Poi, due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilometri l'uno dall'altro: **Jane Franklin** del Ministero della Difesa americano investe due bambini dandosi poi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili senza precedenti. Shiina decide di indagare, e scopre che nel quartiere si aggira ora un mostruoso essere di natura inequivocabile...

sommario

Cover: Il Clan Bianco, da Kudanshi Kudanshi

I GIAPPONESI DELLO ZODIACO

Ultimamente, nel mondo del fumetto e dell'animazione giapponese (e tutto ciò che vi ruota intorno) ne stanno capitando talmente tante che viene quasi da chiedersi se esista qualche influsso celeste legato a questo settore dell'intrattenimento. Non ci credete? Diamo un'occhiata, segno per segno:

Leone: Nel corso della prossima Mostra del Cinema di Venezia (la sessantaduesima), Hayao Miyazaki riceverà il Leone d'Oro alla carriera. Miyazaki ha già ricevuto ambitissimi premi internazionali per i suoi film (fra cui un Oscar e un Orso d'Oro), ma questo è forse quello che lo consacra definitivamente come grande maestro del cinema, a prescindere dal fatto che si occupi esclusivamente di animazione. È un grandissimo passo avanti per le 'anime in movimento', ma soprattutto, in questo modo, tutto l'operato di Mister Ghibli acquista all'improvviso nuovo valore agli occhi del pubblico internazionale. Chi segue Miyazaki da venti-trent'anni non ha certo bisogno di questo genere di conferme, ma siamo convinti che certi premi possano smuovere almeno di un po' l'opinione pubblica in merito alla qualità di certe produzioni del Sol Levante. Insomma, è una vittoria anche per tutti noi veri appassionati.

Cancro: Pier Paolo Pandolfi, un ricercatore italiano che - per la solita triste 'fuga di cervelli all'estero' - lavora presso lo statunitense Memorial Sloan-Kettering Cancer Centre di New York, ha scoperto la probabile origine della progressione dei tumori, permettendo alla medicina di studiare nuove strategie per combattere il cancro. La proteina si chiama "Pok Erythroid Myeloid Ontogenic factor", e l'acronimo creato per abbreviarla discorsivamente è stato... "Pokemon". È una scoperta stupenda, ma anche in questo caso c'è chi ci ha marciato sopra, nel mondo del giornalismo sensazionalistico, e su qualche pubblicazione non molto seria sono apparsi titoli sullo stile di "Pokemon: la causa dei tumori". Com'è possibile che ci sia gente che riesce a trasformare una bella notizia in una stupidaggine? Insegnano questo alla scuola di giornalismo? No, sul serio?

Ariete e **Gemelli**: Usare la testa non significa sbatterla violentemente contro qualcosa. Perché abbiamo la necessità di imitare alla perfezione errori altrui, per poi trovarci negli stessi guai? Questo mese parte il quarto *NonKorso*, dedicato al disastro atomico di Hiroshima e Nagasaki del 1945. Dopo aver visto quel che succede a pasticciare con l'atomo, dovremmo andarci tutti un po' più coi piedi di piombo, in queste faccende. E invece no. Nel corso di questi sessant'anni svariate nazioni hanno continuato a darsi da fare su questo fronte, effettuando test devastanti per l'ambiente, lasciando sorgere centrali nucleari ovunque e dimostrando di essere incapaci di gestire un potere immenso come quello del sole ma sfuggente come un'anguilla. Non sono bastati gli incidenti nella centrale nucleare sovietica di Chernobyl negli anni Ottanta, quelli statunitensi mantenuti parzialmente segreti, e quello avvenuto pochi anni fa in Giappone, al quale due dei vostri amati Kappa boys (i due che oggi sono leggermente verdi e fosforescenti) hanno presenziato, alla non rassicurante distanza di un centinaio di chilometri. No, non sono bastati: oggi in Italia si torna a parlare di costruire centrali nucleari. Chiedete ai (pochi) sopravvissuti di Hiroshima cosa ne pensano. Così, per curiosità.

Bilancia: Il peso dell'animazione cinematografica nipponica inizia finalmente a farsi sentire, ma che fatica! I gestori dei cinema si ostinano a relegare lungometraggi come **Tokyo Godfathers** o **Steamboy** (o tutti quelli che sono venuti prima, compresi **Metropolis** e **La Città Incantata**) alle ore pomeridiane, durante le quali chiunque ha difficoltà a recarsi al cinema. Questo perché le major hollywoodiane hanno la capacità di fare la voce grossa, quando si tratta di distribuzione, e non hanno la minima intenzione di lasciare spazio ad altri. I gestori delle sale, d'altra parte, sanno che praticamente ogni film proveniente dalla patria dello Zio Sam attira il pubblico a frotte, e quindi non intende rinunciare alla linfa vitale (gli sghei, le svanziche, la pilla, la grana, insomma), a costo di evitare quelli che potrebbero essere imprevedibili & clamorosi successi internazionali. È l'abitudine che frega gestori e pubblico, solo perché non viene concessa loro alternativa. L'unica differenza la possiamo fare noi appassionati. Se vogliamo sostenere il settore dell'animazione, dobbiamo trovare il tempo di andare a vedere un film anche a quegli orari, portando con noi amici, colleghi e parenti. Quando scopriranno che siamo in tanti, avremo molto più peso nelle scelte dei gestori, e quindi inizieranno a comportarsi in maniera decente, dando a opere interessanti come queste lo spazio che meritano. Abbiamo fatto così con il fumetto giapponese, che negli anni Ottanta era snobbato da qualunque editore italiano: perché non dovremmo riuscire anche con l'animazione? Possibile che ci siamo rammolliti nel breve arco di tempo di quindici anni?

Vergine: **Kiki's Delivery Service** di Miyazaki avrà un remake targato Disney/Buena Vista: il regista sarà Tom Gordon di *The day after tomorrow*, mentre la sceneggiatura sarà di Jeff Stockwell, già narratore di vicende giovanili come *The dangerous lives of Altar Boys*. Il Topo fagocita lo Scoiattolo, ma quest'ultimo scalcia! Vediamo se nei mesi prossimi saltano fuori altre Oroscopo News. Noi non demordiamo, e confidiamo nelle stelle.

Kappa boys

«Noi siamo figli delle stelle, non ci fermeremo mai per niente al mondo» Alan Sorrenti

STEAMBOY
2) Storia di un ragazzo... a vapore

a cura dell'Ufficio Stampa di MetaCinema
interventi di Andrea Baricordi

Film animato ricco d'azione e d'avventura, **Steamboy** è l'ultima creazione del regista-fumettista-autore Katsuhiro Otomo. Ambientato nella Gran Bretagna del XIX Secolo, l'epoca dell'Esposizione Universale, il film narra una storia imperniata su temi eterni e al tempo stesso di grande attualità quali il potere della scienza, il tentativo dell'uomo di esercitare un controllo sulla natura e, soprattutto, il coraggio del singolo. Atteso per lungo tempo, **Steamboy** è un'opera unica e straordinaria che arriva sul grande schermo sedici anni dopo l'ormai leggendario **Akira**, che aveva lasciato senza fiato il pubblico di tutto il mondo col suo stile originale e la sua animazione innovativa.

Il sogno di un regista diventa realtà

Nel 2004 l'idea fissa che accompagnava da anni il regista Katsuhiro Otomo è finalmente divenuta realtà. Per realizzare questo epico film d'animazione, che unisce la tecnica classica alla tecnologia digitale in 3D, ci sono voluti dieci anni. Con un budget totale di 2,4 miliardi di yen (circa 17 milioni di euro), **Steamboy** è il film d'animazione giapponese più costoso mai prodotto in Giappone. L'impegno e la cura che il regista ha messo nei minimi dettagli del progetto sono evidenti in ogni singola sequenza del film. Per realizzare **Steamboy**, Katsuhiro Otomo ha riunito intorno a sé un'équipe di professionisti motivati e di grande talento con l'obiettivo di creare, come dice il regista, un "mondo d'avventura, di sogni e di fantasia". Sono poi state effettuate ricerche approfondite sull'architettura, l'arte, la tecnologia e l'abbigliamento nella Gran Bretagna della metà dell'Ottocento per poter ricreare nel modo più autentico possibile lo scenario in cui si muovono i protagonisti della storia.

Nel giugno 1994, mentre era impegnato nella lavorazione di **Memories**, Katsuhiro Otomo cominciò a pensare di realizzare una storia ambientata in un mondo di congegni meccanici a vapore. L'idea era stata in qualche modo preannunciata in **Cannon Fodder**, uno dei segmenti di **Memories**. Il regista, però, si rese conto ben presto del fatto che per realizzare adeguatamente il progetto sarebbe stato necessario rivoluzionare le tecniche d'animazione e utilizzare un processo completamente digitalizzato, qualcosa insomma di molto diverso da ciò che era stato fatto fino a quel momento. **Cannon Fodder** durava 22 minuti e utilizzava la tecnica del piano sequenza continuo (la macchina da presa segue per intero l'azione), un procedimento che impone ovviamente dei limiti. Katsuhiro si rese conto che il problema poteva essere risolto grazie alla tecnologia digitale: in questo modo, infatti, l'animazione non è più legata alla posizione della macchina da presa ed è quindi possibile ottenere un livello di espressione del tutto diverso. Se in **Cannon Fodder** gli effetti del vapore erano stati creati con l'utilizzo di tecniche varie e complesse, in **Steamboy** tali effetti sono diventati materia di ricerca e sviluppo del dipartimento digitale. Si trattava ovviamente di un compito di notevole portata, che richiedeva il coinvolgimento di professionisti di altissimo livello. Nel 1997, il noto produttore Shigeru Watanabe – che aveva già contribuito alla realizzazione di numerosi lungometraggi animati tra cui **Le Ali di Honneamise** – è entrato a far parte del team di produzione, seguito dalla società Bandai Visual, che ha deciso di rendere **Steamboy** il progetto chiave della Digital Engine Framework, un programma creato allo scopo di sviluppare la tecnica digitale fino a condurla a uno standard internazionale. Quello stesso anno il video promozionale di **Steamboy** è stato presentato all'International Fantastic Film Festival di Tokyo come parte della rassegna "Emotion Anime for the New Century", suscitando grandi aspettative nella vasta comunità di appassionati di animazione internazionale. Ma il processo che ha condotto alla realizzazione del film è stato lungo e complesso. Tra i vari problemi da affrontare strada facendo vi sono stati i numerosi cambiamenti all'interno dello studio di produzione. Questo, unitamente alla determinazione del regista nel voler catturare e rendere sullo schermo ogni particolare dell'epoca storica che fa da sfondo alla vicenda, ha dato al progetto dimensioni sempre più ambiziose. Tuttavia, grazie ai continui progressi della tecnologia digitale, il regista ha potuto far uso di strumenti sempre più sofisticati per rappresentare efficacemente l'Inghilterra del XIX Secolo.

In **Steamboy**, l'art director Shinji Kimura (già noto per il lungometraggio animato **Totsuzen! Neko no Kuni Banipal Witt**) compie un viaggio a ritroso nel tempo, catapultando il pubblico nell'Inghilterra di metà Ottocento. Il responsabile degli effetti di computer grafica Hiroaki Ando (che lavorò a suo tempo a due episodi di **Memories**: il

primo, **Magnetic Rose**, e il terzo, **Cannon Fodder**) dà vita a questo periodo storico dimostrando tutta la sua maestria nell'uso della grafica computerizzata 3D. Il team creativo comprende inoltre il direttore tecnico Shinichi Matsumi (che ha collaborato al **Ponpoko** di Isao Takahata per lo Studio Ghibli) e il direttore di fotografia composita Mitsuhiro Sato (**Princess Arete**); Takagi Shinji (che aveva già fatto parte del team di produzione del primo film d'animazione giapponese in digitale, **Blood the Last Vampire** del 2000) ha creato il rivoluzionario sistema di animazione digitale del film. Le 180.000 inquadrature utilizzate nell'animazione di **Steamboy** sono state realizzate sotto la guida di Tatsuya Tomaru (**Memories: Magnetic Rose**); gli effetti speciali, compresi quelli ricorrenti del vapore, sono stati curati dal responsabile degli effetti speciali animati Takashi Hashimoto (che in **Memories** si era occupato del secondo episodio, **Stink Bomb**); i due registi dell'animazione hanno diretto un'équipe composta dai migliori professionisti del settore per produrre un'opera di eccezionale valore. Per quanto riguarda lo script, Otomo ha lavorato in collaborazione con Sadayuki Murai (**Millennium Actress** di Satoshi Kon), mentre Keiichi Momose (**Returner**), in qualità di sound designer, ha creato il suggestivo universo sonoro del film. Il compositore Steven Jabronski, 'pupillo' di Hans Zimmer, che aveva già contribuito alle colonne sonore di **Hannibal** e **Pearl Harbor**, ha scritto la musica.

L'Inghilterra dell'Ottocento secondo Otomo

Per dare espressione al suo talento creativo, questa volta Katsuhiro Otomo ha scelto di ambientare il film nell'Inghilterra dell'Ottocento, compiendo dunque un viaggio a ritroso nel tempo. "Ho pensato fosse più efficace applicare la moderna tecnologia alla descrizione del passato, invece di dare alla storia un taglio avveniristico" spiega il regista. "Questa scelta è collegata a **Cannon Fodder**, che era basato su alcune immagini dell'Europa all'epoca della Prima Guerra Mondiale. Volevo approfondire il tema del passato da un'angolazione drammatica. Gli elementi essenziali della storia possono riassumersi in due termini chiave: l'Esposizione Universale e le macchine a vapore. Quindi l'Inghilterra era una scelta obbligata, visto il suo carattere di storico pioniere della Rivoluzione Industriale".

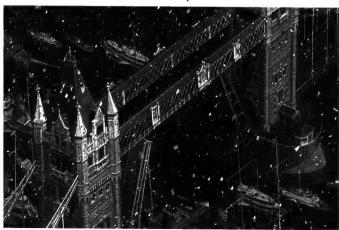
Si tratta di un luogo e di un'epoca di enorme fascino, che Otomo ha reso sul grande schermo ricreandone le atmosfere visive, sonore e 'tattili' fin nei minimi particolari: dalla viscosità dell'olio usato per lubrificare gli ingranaggi e dal calore umido prodotto dal vapore alla ruvidità del ferro arrugginito. Per ottenere il massimo grado di realismo, tutto è stato prima disegnato a mano e poi combinato con la tecnologia digitale fino a raggiungere effetti davvero sorprendenti, che hanno permesso al regista di creare un universo estremamente concreto e autentico in cui ambientare la storia.

In fase di pre-produzione, Otomo e la sua équipe hanno trascorso dieci giorni in Gran Bretagna, tra Londra, Manchester e York, in modo da sperimentare in prima persona l'atmosfera delle location che sarebbero state usate per il film. Film a colori girato in digitale, **Steamboy** ricrea accuratamente l'Inghilterra del XIX Secolo, descrivendo il caos e l'inquinamento delle sue città dalle architetture vittoriane e la pace idilliaca delle sue campagne.

Il regista, accompagnato dal direttore artistico Shinji Kimura, da Tatsuya Tomaru (responsabile supervisione animazione), da Takashi Hashimoto (responsabile degli effetti speciali di animazione), da Shinichi Matsumi (direttore tecnico) e da altri membri del team creativo di **Steamboy,** sono partiti da Londra, una metropoli che reca ancora le tracce ben visibili dell'era vittoriana e della Rivoluzione Industriale, per poi recarsi a Manchester e York, dove hanno visitato alcuni celebri musei e cotonifici. Durante il viaggio hanno approfondito lo studio di locomotive e auto a vapore, sottomarini e motori d'epoca, annotando ogni loro 'scoperta'.

A Londra, il regista e la sua équipe hanno visitato il Parlamento e le rive del Tamigi. Hanno poi respirato l'atmosfera delle strade di Manchester, città natale di Ray, e della splendida campagna inglese con le sue armoniose colline, notandone tutti i particolari – come il suggestivo colore del cielo – che accendevano via via la loro immaginazione creativa.

Durante questa trasferta in Gran Bretagna, la produzione si è immersa non soltanto nello studio della storia del paese, ma anche nelle sue atmosfere e nei suoi paesaggi. Dice l'Art Director Shinji Kimura: "Nel corso del nostro viaggio, siamo stati attenti a cogliere soprattutto le diverse tonalità di colore che caratterizzano le città che abbiamo visitato. Così, durante la lavorazione di **Steamboy** abbiamo posto un particolare accento sulle sfumature di rosso e di verde, i colori tipici del paesaggio britannico. Nella campagna inglese, siamo stati colpiti soprattutto dallo spettacolo delle nuvole che si frangevano nel cielo, un'esperienza che non avremmo mai potuto fare in un altro luogo".

Otomo è fermamente convinto che, per citare le sue stesse parole, "l'essenza di un film è nell'arte". Non sorprende dunque che, al ritorno dall'Inghilterra, il regista abbia deciso che l'intero film dovesse risultare come un grande dipinto su tela, realizzato prestando la massima attenzione a ogni dettaglio. Solo così i realizzatori

sarebbero riusciti a catturare l'atmosfera dell'Inghilterra vittoriana. Utilizzando perciò la grafica, combinata con la precisione delle tecnologie informatiche, il regista ha creato un universo complesso e sfaccettato, che rende alla perfezione il mondo di ieri. Otomo ha anche sperimentato diversi metodi di lavorazione digitale, tra cui un nuovo modo di ritoccare al computer sfondi disegnati a mano.

Molto fumo, molto arrosto

Tema essenziale di **Steamboy**, sia per quanto concerne il contenuto che l'aspetto visivo del film, è il vapore. L'obiettivo della produzione era quello di rappresentarlo nel modo più autentico possibile. L'energia prodotta dal vapore fu uno dei motori della Rivoluzione Industriale. Takashi Hashimoto, responsabile degli effetti speciali di animazione, ha avuto l'incarico di ricrearne la magia sullo schermo. Moltissime sequenze del film sono avvolte in nuvole di vapore e aria calda che fuoriescono dalle macchine. In particolare, la nube emanata dal castello a vapore sembra quasi uscire dallo schermo per avvolgere gli spettatori. Per Hashimoto, il vapore è addirittura "uno dei principali protagonisti del film". Benché alcune scene, per l'estrema precisione e veridicità, sembrino create al computer, in realtà ogni particolare è stato prima disegnato a mano. Queste sequenze rivelano la maestria e la cura degli artisti che vi si sono dedicati, creando una magia che non può essere ottenuta solo tramite l'impiego della tecnologia digitale.

Il 2004 ha segnato il duecentesimo anniversario dell'invenzione del motore a vapore da parte dell'inglese Richard Trevithick. Nel 1804, durante una dimostrazione di prova, il motore di Trevithick fu usato per trasportare dieci tonnellate di ferro e un gruppetto di passeggeri per un tratto di quindici chilometri. Fu un evento storico: per la prima volta, grazie all'energia prodotta dal vapore, l'uomo riuscì a trasportare senza sforzo un peso tanto considerevole. Nei secoli che seguirono, la tecnologia dei trasporti subì notevoli trasformazioni, dalla prima bicicletta all'automobile, fino ad arrivare all'invenzione dell'aeroplano. Ma l'Ottocento inglese rimane un'epoca fondamentale per ciò che riguarda l'innovazione tecnica e scientifica, soprattutto grazie all'invenzione di mezzi di trasporto alimentati a vapore. **Steamboy** mette in scena autentiche macchine d'epoca vittoriana, come le locomotive e i motori a vapore che alimentano il cotonificio di Ray. Si tratta di congegni ricreati sulla base di innumerevoli disegni e fotografie realizzati dalla produzione durante il viaggio in Gran Bretagna. Ma il film va al di là della semplice ricostruzione: accanto a queste macchine vi sono infatti invenzioni del tutto originali come il monociclo di Ray, le 'steam machines' della Ohara Foundation, i soldati e i paracadutisti 'a vapore'. **Steamboy** è, a ben guardare, un'opera di fantascienza ambientata nel passato, anche se l'obiettivo del regista era quello di dar vita a un mondo fantastico che avesse però dei fondamenti reali. Per questo motivo tutte le creazioni originali proposte nel film sono state progettate tenendo conto del reale funzionamento delle caldaie a vapore. Commenta il regista: "All'inizio del film abbiamo usato esclusivamente macchine di tipo convenzionale, mentre nell'ultima parte abbiamo dato libero corso all'immaginazione".

Per dar vita al 'mondo del vapore', Otomo ha preso in considerazione l'opera e le invenzioni di diversi pionieri della tecnica, famosi e non, dalla metà dell'Ottocento ai primi anni del Novecento. Poi, per sua stessa ammissione, ha lasciato correre la sua immaginazione creando un universo di genere *steampunk*.

Gli effetti sonori

Obiettivo principale dei sound designer di **Steamboy** era quello di produrre un suono di qualità ineccepibile, in grado di competere – se non superare – quello delle grandi produzioni hollywoodiane. Il compito è stato affidato a Keiichi Momose, direttore e designer del suono, che ha studiato produzione video negli Stati Uniti. Momose, uno specialista del settore, ha contribuito alla realizzazione sia di film 'dal vivo', sia d'animazione, come **Returner**, **Satorare** o **Blood the Last Vampire**.

In collaborazione con i colleghi americani, ha così portato a termine il montaggio sonoro, che permette la sovrapposizione e l'elaborazione di diversi 'strati' sonori per creare dal nulla un mondo coerente di effetti acustici. Per esempio, nel caso di film dal vivo, il montaggio sonoro consente di eliminare tutti i suoni registrati durante le riprese lasciando soltanto le battute degli attori. Dopo la cancellazione di tutti i rumori indesiderati, si passerà alla costruzione del suono.

Il sonoro di **Steamboy** è stato elaborato soprattutto negli studi della TOD AO di Los Angeles, che hanno contribuito alla realizzazione di film quali **Black Hawk Down** e **Kill Bill**. Il mondo acustico del film – che si avvale di ben 900 tracce audio, un numero enorme rispetto alle 40 o 50 solitamente usate nei film giapponesi – è stato accuratamente intessuto sulla base di 30.000 suoni. Infine, l'altra componente 'acustica' di fondamentale importanza è ovviamente la musica. A commentare le mirabolanti vicende narrate in **Steamboy** è stato chiamato Steven Jablonsky, giovane compositore di grande talento e allievo del grande Hans Zimmer (uno dei maggiori autori di musiche da film di Hollywood). Il caso vuole che la famiglia di Jablonsky abbia lontane origini giapponesi, cui il musicista si è ispirato per dar vita a una colonna sonora che combina la professionalità acquisita lavorando sotto la direzione di Zimmer a una sensibilità squisitamente nipponica.

Katsuhiro Otomo

Noto anche nell'ambiente hollywoodiano, Katsuhiro Otomo conta tra i suoi fans grandi nomi della cinematografia mondiale quali James Cameron (**Titanic**) e i fratelli Wachowski (**Matrix**). Nato nella Prefettura di Miyagi nel 1954, Otomo ha cominciato la propria carriera come disegnatore e scrittore di fumetti pubblicando, nel 1973, **Ju Sei: A Gun Report** (adattamento del "Mateo Falcone" di Prosper Mérimée) apparso in un'edizione speciale di "Manga Action". Si è poi rapidamente affermato con progetti quali **Fireball** e **Domu**, tutti apparsi nella collana "Manga Action Deluxe". Nel 1983, **Domu** ha vinto il quarto Japan Science Fiction Prize. **Akira**, la serie creata da Otomo e pubblicata su "Young Magazine" a partire dal 1982, è diventata ben presto una delle più popolari tra i lettori giapponesi (e successivamente di tutto il mondo), ottenendo l'ottavo Kodansha Manga Prize nel 1984. Lo stile originalissimo di Otomo ha esercitato notevole influenza sul mondo dei fumetti e ha fatto di lui uno dei personaggi di spicco dell'immaginario nipponico. Otomo ha poi iniziato la propria carriera di regista di film d'animazione lavorando alla creazione dei personaggi di **Genma Taisen: Harmagedon**. Nel 1987 ha scritto e diretto **Koji Chushi Meirei**, segmento dell'antologia **Meikyu Monogatari (Manie-Manie: I racconti del Labirinto)** e si è occupato dell'episodio d'apertura (e chiusura) del film antologico **Robot Carnival**. Nel 1988 ha realizzato il film d'animazione **Akira**, tratto dalla sua stessa serie a fumetti. Il film, di cui Otomo è anche sceneggiatore e regista, ha ottenuto ampi riconoscimenti non solo in Giappone ma anche all'estero, contribuendo all'affermazione internazionale dell'animazione nipponica d'alto livello. Nel 1991 si è poi occupato della regia del film dal vivo **World Apartment Horror** e della sceneggiatura dell'animazione di **Rojin Zeta**, entrambi tratti da sue opere a fumetti. Otomo è stato inoltre supervisore alla produzione di **Memories**, per cui ha sceneggiato, scritto e creato i personaggi del segmento **Cannon Fodder**, anche questo ispirato a un suo fumetto originale. Di recente ha collaborato alla sceneggiatura del monumentale film d'animazione **Metropolis** per la regia di Rin Taro, tratto da un fumetto originale di Osamu Tezuka. Per **Steamboy** Otomo si è occupato della regia, del soggetto e della sceneggiatura.
Fra gli innumerevoli fumetti di Katsuhiro Otomo, Star Comics ha pubblicato in Italia **Memorie**, (su "Storie di Kappa"), **Zeta** (su "Kappa Magazine", dal numero 30 al 36, disegni di Tai Okada), e **World Apartment Horror** (su "Kappa Magazine", dal numero 43 al 46, disegni di Satoshi Kon).

STEAMBOY
a marzo, nei cinema italiani
Distribuito da Metacinema
Tel: 06 3600 5611 – Fax: 06 3600 8911
info@metacinema.it
www.metacinema.it

Supervisore Animazione Tatsuya Tomaru
Supervisore Effetti Animazione Takashi Hashimoto
Art Director Shinji Kimura
Regista Computer Grafica Hiroaki Ando
Regista Animazione Shinji Takagi
Direttore Tecnico Shinichi Matsumi
Supervisore Composizione Digitale Mitsuhiro Sato
Montaggio Takeshi Seyama
Musiche Steve Jablonsky
Responsabile Suono – Supervisore Montaggio Suono Keiichi Momose
Produttore Esecutivo Shigeru Watanabe
Produttori Shinji Komori, Hideyuki Tomioka
Studio d'animazione Sunrise
Sceneggiatura di Sadayuki Murai, Katsuhiro Otomo
Ideato e diretto da Katsuhiro Otomo

NONKORSO 4

KAPPA MAGAZINE

Presenta:
IL QUARTO NONKORSO
(NON-CONCORSO DI KAPPA)
PER LE SEGUENTI CATEGORIE:
ILLUSTRAZIONE
FUMETTO

NONKORSO 4 – HIROSHIMA MAI PIU'

La prossima estate il Giappone ricorderà una delle più drammatiche pagine della sua storia recente. Il 6 agosto 1945 un aereo chiamato Enola Gay (dal nome della madre del pilota), per ordine dell'allora presidente americano Truman si diresse verso il Giappone e, giunto su Hiroshima, sganciò un ordigno atomico che portò la più grande devastazione mai operata per mano umana. Solo tre giorni dopo toccò a Nagasaki. Al momento dell'esplosione morirono 140.000 persone, ma a causa delle radiazioni nel corso degli anni le vittime salirono a 226.870. Ancora oggi, dopo quasi sessant'anni, quella bomba, chiamata 'Little Boy', è in grado di mietere vittime, e si calcola che in totale le vittime abbiano ormai raggiunto la spaventosa cifra di 285.000.
È la prima volta che diamo una connotazione così seria al **NonKorso**, e lo facciamo per evitare che ancora una volta la memoria storica venga cancellata dal tempo, nella speranza che le odierne e future generazioni non dimentichino e non commettano di nuovo gli errori del passato. È una tematica importante, che potete sviluppare in qualsiasi modo, sia rappresentandola in maniera giornalistica, sia usando la fantasia. L'importante è che, in un modo o nell'altro, per lanciare un messaggio di speranza per il futuro, il nostro e vostro grido arrivi a diffondersi il più possibile: "Hiroshima Mai Più"!
Gli elaborati vincitori saranno pubblicati su **Kappa Magazine** 157 di fine luglio, in concomitanza con il sessantennale del bombardamento di Hiroshima, per commemorare quel triste evento.
Kappa boys

STILE E TECNICA

È possibile usare qualsiasi stile, l'importante è che sia *personale*. Gli elaborati saranno valutati per il loro valore intrinseco, non per la somiglianza o meno con uno stile di derivazione nipponica. Anche la tecnica di esecuzione è libera, a scelta dell'autore.

SEZIONE ILLUSTRAZIONE

Per questa sezione l'opera deve essere **a colori**, poiché l'elaborato vincitore sarà pubblicato in copertina.
Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo. Ricordate, dunque: parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni. **Per chi usa il PC:** per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni a colori dovranno essere *realizzate* (e quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE FUMETTO

Per questa sezione l'opera deve essere **in bianco e nero**, poiché l'elaborato vincitore sarà pubblicato all'interno della rivista, nello spazio dedicato ai fumetti.
Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste poi necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione al vostro lavoro), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia'. Il fumetto da voi realizzato dovrà essere di quattro (4) pagine, non una di più, non una di meno.
Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che intendete inserire al loro interno, onde evitare che siano di dimensioni eccessive o troppo ridotte. Per farlo, potete scrivere i testi a matita prima di realizzare il balloon, e in seguito cancellarli. I testi e i dialoghi dovranno essere trascritti a parte, in un documento Word, con le indicazioni necessarie per inserirli nei relativi balloon. Perciò i balloon dovranno essere numerati nello stesso modo. Provvederemo noi a inserire il testo nel balloon, in caso di pubblicazione. Esempio:
- TAVOLA 3
1) Allora, vuoi parlare o no?!
2) Vi ho detto che non so niente! Lasciatemi!
3) Parlerai... Oh, se parlerai... Portatelo via!
Per chi usa il PC: per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezza tinta); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

ELABORATI, SEZIONI E AUTORI

È possibile inviare quanti elaborati si desidera.
È possibile partecipare anche a più di una sezione.
È possibile inviare più lavori in un'unica busta: l'importante è che ogni elaborato sia corredato della relativa scheda compilata.
È possibile realizzare un elaborato a più mani: l'importante è che venga allegata una scheda compilata per ogni co-autore.

INVIO DELL'ELABORATO

Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del lavoro.
Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona copia che lo rispetti fedelmente, o una versione registrata su CD al seguente indirizzo:
Kappa: Nonkorso 4 – Hiroshima Mai Più – Sezione: ...* , via San Felice 13, 40122 Bologna
È necessario allegare la scheda riprodotta a piè di pagina (dopo averla fotocopiata e compilata) per permetterci di contattarvi velocemente nel caso in cui la vostra opera fosse quella selezionata.
Non si accettano elaborati via e-mail.
Per chi invia il materiale su CD: oltre al disco, allegare una stampata degli elaborati per permettere una consultazione facilitata alla giuria.

(*) Al posto dei puntini, indicare sulla busta a chiare lettere e in stampatello la sezione a cui partecipa l'elaborato, e cioè "FUMETTO" o "ILLUSTRAZIONE".

TERMINE DEL NONKORSO

Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati fino al 15 giugno 2004, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno in redazione e sceglieranno i vincitori, a loro insindacabile giudizio.
Chi necessitasse di ulteriori informazioni potrà inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 4 HIROSHIMA MAI PIU'".

Nome________________________ Cognome______________________________

Età_______Città_________________Prov.(______)

Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare almeno uno (meglio se entrambi) dei due recapiti qui di seguito:

e-mail_____________________________(tel.)__________________________

Partecipo nella sezione (barrare casella): Illustrazione ☐ Fumetto ☐

Il manga di **Kappa Magazine** a cui si ispira il mio lavoro è (______________________________).
Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, do il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.

In fede (firma)_______________________________

mondo MANGA

a cura di Marco Pellitteri

Questa nuova rubrica tratta un argomento che raramente (forse mai) è stato affrontato sulla carta stampata in Italia: il 'mondo là fuori'. I *manga* e gli *anime* si sono diffusi un po' in tutte le parti del pianeta. In alcuni paesi hanno attecchito come in Italia o quasi, in altri sono arrivati ma non sono diventati fenomeno di costume. Ci sono nazioni dove i personaggi dell'Arcipelago hanno raggiunto successi insospettabili per noi italiani, che un po' ci sentiamo (e un po' lo siamo, a onor del vero) il più attrezzato centro d'accoglienza per i personaggi dei manga e degli anime al di fuori del Giappone.
Mondo Manga cercherà di ricostruire la vicenda dei personaggi e dei prodotti giapponesi nei principali paesi del mondo in cui essi sono giunti. Vicende editoriali, criteri di pubblicazione, modalità e strategie di programmazione televisiva, gli eroi più famosi e amati, la ricezione emotiva da parte del pubblico: tutto ciò, nello spazio di questa rubrica, verrà illustrato da una squadra di valenti studiosi internazionali di fumetto e animazione.

Anime e manga in Francia
di **Bounthavy Suvilay**

La Francia è uno dei principali consumatori europei di anime e manga. Nonostante le produzioni nipponiche siano state per lungo tempo considerate come prodotti di scarsa qualità, oggi sono apprezzate da un pubblico crescente. I primi anime vengono diffusi in televisione già dagli anni Settanta, ed è con **Candy Candy** (in Francia semplicemente **Candy**) e **Ufo Robot Grendizer** (**Goldorak** in Francia, a cui poi l'Italia si ispirerà per il nome **Goldrake**) che la polemica nasce presso il grande pubblico. I giapponesi sono accusati d'invadere il paese con prodotti violenti che istupidiscono il giovane pubblico. Tuttavia le emittenti continuano a importare *anime* e alla fine degli anni Ottanta l'offerta già abbondante cresce grazie alla comparsa delle prime reti private. La programmazione in questa fase è anarchica, e le differenze di qualità notevoli. Fra gli *anime* di questo periodo si possono citare **Dragon Ball**, **City Hunter** (in Francia **Nicky Larson**) e **Saint Seiya** (**Les Chevaliers du Zodiaque**). Le emittenti trasmettono gli *anime* senza sapere davvero di cosa si tratta. L'importante è che essi piacciono, e molto, al pubblico.
Nel 1988 la messa in onda di **Hokuto no Ken** (in Francia, **Ken le Survivant**) fa scandalo. L'immagine negativa degli *anime* viene rinforzata presso le grandi platee. Il caso rivela al pubblico dai 15 ai 25 anni che molti di questi car-

toon sono giapponesi, e che è proprio nel Paese del Sol Levante che occorre cercare altri prodotti. Gli appassionati si organizzano in associazioni per promuovere un'immagine più articolata della produzione giapponese.
Nel 1992, dopo la chiusura dell'emittente La Cinq (la versione francese di Canale 5, appartenente al gruppo Fininvest) e una minore diffusione degli anime, i fan si rivolgono altrove. I mercati dell'home video, del cinema e del fumetto, fino ad allora altalenanti, esplodono. All'inizio degli anni Novanta, **Akira** appare sia a fumetti, edito dalla Glénat, sia al cinema. Il successo è immenso, soprattutto per il manga originale. Dopo l'exploit della Glénat numerosi editori iniziano a tradurre manga. Il desiderio di profitto facile e una scarsa conoscenza del pubblico portano anche alla pubblicazione di manga di qualità e generi molto diversi: **Gunnm** (noto in Italia come **Alita**), **Nausicaä**, **Video Girl Ai**, **Gon**. Il mercato si sviluppa troppo velocemente, e dopo la prima grande ondata di pubblicazioni segue un periodo di ridefinizione. Oggi il mercato è nuovamente fiorente poiché ha saputo trovare nuovi lettori nella fascia dai 15 ai 25 anni e fra i lettori della *bande dessinée* franco-belga. Se all'inizio i titoli tradotti erano stati diffusi in televisione nella versione animata, oggi la tendenza è nella traduzione dei grandi successi giapponesi o dei fumetti preferiti dagli stessi editori francesi.
Un simile fenomeno di sviluppo rapido e di saturazione del mercato s'è prodotto nel campo del VHS. Fra il 1994 e il 1997 numerosi editori si lanciano nel mercato e le uscite si susseguono senza una strategia a lungo termine. Molti giocano sull'effetto-nostalgia, e così quasi tutte le vecchie serie già trasmesse in TV escono in videocassetta. Con l'arrivo del DVD, nel 2000 il settore è stato rilanciato e oggi escono molte serie inedite in un unico cofanetto, quando invece prima la politica commerciale era quella di pubblicare gli episodi in uscite periodiche.
Dopo **Akira** bisogna aspettare il 1995 per vedere **Porco Rosso** al cinema. Lo stesso anno viene distribuito un ciclo di otto mediometraggi e lungometraggi in versione originale sottotitolata. Fra il 1995 e il 1998 escono alcuni film commerciali nelle grandi sale e altri nel circuito dei cinema d'essai: **Dragon Ball Z**, **Sailor Moon**, **Pokémon**, **Hotaru no Haka** (**Le tombeau des lucioles**, in Italia **Una Tomba per le Lucciole**), **Ghost in the Shell**, **Perfect Blue**, **Jin-Roh** e **Tonari no Totoro** (**Mon voisin Totoro**). Il successo è grande, ed è con l'arrivo della Gaumont-Buena Vista International (GBVI) che gli anime beneficiano d'una campagna promozionale e di una distribuzione di grandissimo respiro: i film di Miyazaki vengono così tutti distribuiti per il grande schermo. La Sony Tristar non raggiunge il medesimo successo con il suo catalogo (**Metropolis** e **Cowboy Bebop: the Movie**) ma i risultati sono apprezzabili. Grazie ai film di Miyazaki l'immagine degli *anime* e dei *manga* è un po' meno negativa, e le emittenti televisive generaliste non esitano più a inserire cartoni di origine giapponese nei loro palinsesti, dopo anni di ostracismo. Per un certo periodo, infatti, erano state soprattutto le pay-TV a trasmettere anime. Canal+ ha anche diffuso una parte del catalogo Manga Video: **Evangelion**, **Escaflowne**, **Lain**.
Oggi, in definitiva, l'immagine dei manga e degli anime in Francia è migliorata rispetto agli anni passati, ma il grande pubblico ancora separa l'animazione di Miyazaki dal resto degli "oscuri cartoon violenti" di origine giapponese.

Bibliografia essenziale
I dati più recenti su manga e anime in Francia si trovano negli articoli di un numero fuori serie di 260 pagine della rivista «AnimeLand. Le petit monde du manga et de la japanime», Hors-série n. 5, Paris, Anime Manga Presse, juin 2003, ISSN 1283-6338. In particolare si consigliano i seguenti articoli: Laurent Chevrier, *Films d'animation japonaise au cinéma: boire et déboires*, pp. 18-25; Pierre Faviez, *Évolution de la japanimation dans le PAF*, pp. 26-35; Olivier Fallaix, *De la vidéo au DVD : le Japon à la maison*, pp. 36-47; Stéphane Ferrand, *La difficile destinée du manga en France*, pp. 196-205.

Bounthavy Suvilay (bounthavy@club-internet.fr) è dottoranda all'università La Sorbona Nouvelle a Parigi. Ha collaborato a diverse riviste come «Kaméha» (1996-97) e, dal 1995, «AnimeLand». È stata redattrice capo del numero fuori serie n. 5 di quest'ultima rivista. Due suoi articoli sono disponibili su delle riviste universitarie *online*: *L'héroïne travestie dans le shôjo manga: entre création d'un genre et revendication féministe*, «Image (&) narrative», n. 7, octobre 2003; *Robot géant : de l'instrumentalisation à la fusion*, «Belphegor», 2004, Vol. III, n. 2.

Marco Pellitteri (Palermo, 1974) è autore dei volumi *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* (Roma, Castelvecchi, 1998); *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* (II ed. Roma, King|Saggi, 2002); *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione* (Roma, SEAM, 2002). È docente di Storia e linguaggi del fumetto e dell'animazione in un Master presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'università «Roma Tre». Collabora con riviste italiane e straniere, fra le quali "Il Pepeverde", "Liber", "The Japanese Journal of Animation Studies". È co-fondatore della rivista sul cinema d'animazione "eMotion". Ha scritto la voce Fumetto per la nuova enciclopedia Le Muse DeAgostini. Svolge consulenze per alcuni festival del fumetto e dell'animazione. È grafico pubblicitario ed editoriale.

Rokuro Shinofusa
KUDANSHI
GAME 15

HO OTTENUTO DA GIN LE SPECIFICHE DEL LASCIA-PASSARE PER QUE-STO BOX.

CO-MUNQUE SIA, SIETE DAVVERO DEI FRA-TELLI SIN-GOLARI.
HO SAPUTO CHE NON VI PARLATE QUASI MAI, SALVO ON-LINE.
MA VISTO CHE TUO FRATELLO MINORE E' STATO SE-QUESTRATO, E' RAGIONE-VOLE CHE TU VADA A SALVARLO.

POI...
...PER IL RESTO...
OH...
...IN QUALITA' DI CAPO DEL CLAN BIANCO, HO RISERVATO A GIN UN CERTO TRATTAMENTO.
SAI CHI SONO IO, VERO?
HAI L'ONORE DI BATTERTI CONTRO DI ME.
SEI FORTUNATO, DEVASTATORE.
...SE SISTEMERO' QUEL TIZIO LI', IL MIO LAVORO SARA' DA CONSIDERARSI TERMINATO.

SE TU DOVESSI SCONFIGGERMI, OTTERRAI AUTOMATICAMENTE IL TITOLO DI PIU' POTENTE SCHERMIDORE DEL BOARD.
UNA SITUAZIONE ALLETTANTE, NON TROVI?
!
CHISSA'...
...COSA ACCADRA'?
E' OVVIO CHE VINCERA' IL SIGNOR WHITE!
FAI PARTE DEL CLAN BIANCO, DOVRESTI ESSERNE CONVINTO!

!
EHI, FRATELLO!
MI SENTI?
S-SEI T-TU, GIN?
S-SEI SALVO?
IL SIGNOR WHITE TI HA APPENA DETTO CHE MI HA SALVATO LUI!
COMUNQUE SIA, DOVRESTI AVERMI DIMENTICATO!
PIUTTOSTO, IL TUO BOX L'HO MANEGGIATO POCO FA SENZA CHIEDERTI IL PERMESSO...
GIA'.
PERCIO' ORA CHIUNQUE PUO' MONITORARLO.
INOLTRE, OCCORRE RENDERE NOTO A TUTTI I PC PRESENTI ORA IN PARABELLUM CHE QUEL TIPO E' STATO SCONFITTO!
ASCOLTA BENE!
SCONFIGGI QUEL CAPO DEI CACCIATORI DI TAGLIE, E TUTTA QUESTA CONFUSIONE AVRA' FINE!
RICORDATELO...
...DEVI AMMAZZARE QUEL TIPO SENZA PIETA'!
CI RIUSCIRAI, VERO?!
SIETE DUE CONTRO UNO!

A-AN-CHE QUE-STO...
E' B-BE-NE...
SI'...
D-DUE CONTRO UNO!
!
UH?
EHI!
DI'!
PER-CHE' INTER-VIENI ANCHE TU?

COME HAI DETTO DI CHIA-MARTI...
...NUOVO VENU-TO?
AH, GIA'.
SEI DOW.

THUD THUD THUD
NON SEI D'AC-COR-DO?

IN QUESTI CASI, NOR-MALMENTE CI SI SFIDA LEALMENTE A DUELLO!
STA' INDIETRO E OSSERVA COSA SIGNI-FICA COM-BATTERE!

BLOW
UH?!
COS...?!
?!

UH!
OH!

THUD
UH?!

NON CREDI...
...DI COMPORTARTI DA STUPIDO?!
VEDETE?
QUESTO E' UN BEL CASINO!
BE', ECCO...
E' UNO STUPIDO DI NATURA!
CHE STA FACENDO DOW?!
COSA SIGNIFICA, GIN?!
SEI SCEMO, OPPURE...
...MANGI SASSI?!
!

MA...
...LE...
...DET...
...TI!
IL NOSTRO E IL VOSTRO CAPO STANNO COMBATTENDO!
TREGUA!
PROPONGO UNA TREGUA!
UH?!
IL BOX DI DOW?
EHI, GUARDA!

UN MOMENTO.
ORA CHIEDO.
QUAL E' L'INDIRIZZO?

...
COSA?!

TRE.
DUE.
UNO.

NON C'E' ANIMA VIVA.

DOVE SI SARANNO CACCIATI?

QUI E' LO STESSO.

I CACCIATORI DI TAGLIE IMPEGNATI NEI COMBATTIMENTI FINO A POCO FA SONO **SPARITI!**

COSA SIGNIFICA QUESTO?
VOGLIO I DETTAGLI!
QUELLI CHE SI SCATENAVANO QUI ERANO SEMPLICI CODARDI CHE APPROFITTAVANO DELLA SITUAZIONE, O CHE AVEVANO SOLO VOGLIA DI DIVERTIRSI.
E' RARO TROVARE QUALCUNO CHE OSI AFFRONTARVI RISCHIANDO DI ESSERE CANCELLATO.
IO SONO UN POVERO IDIOTA...
...VISTO CHE SONO STATO CATTURATO DA VOI.
PARLI COME SE RIGUARDASSE ALTRI!
DIMMI DI TE!
MA HO POTUTO MISURARE LA MIA ABILITA' A SUFFICIENZA.
...
TU!
NO!
IL MIO RECORD E' L'UCCISIONE DI NOVE PERSONE!
...

L'ABBIAMO SCOPERTO, COMANDANTE.
OK?
BENE.
PROIETTALO INGRANDITO.
...
PERO'!
GIA'...
LA SITUAZIONE SI E' FATTA INTERESSANTE...

SIAMO VENUTI APPOSTA A PARABELLUM PER ASSISTERE A QUESTO DUELLO.
E' NATURALE CHE TUTTI STACCHINO LA CONNESSIONE...
...VISTO CHE E' POSSIBILE ASSISTERE A UNO SPETTACOLO COSI' DIVERTENTE IN TEMPO REALE ANCHE DA ALTRI LUOGHI.
...
BENE.
GRAZIE PER LE INFORMAZIONI.
UH?
SLASH
CAPO!
DOVE VA?
HO APPENA OTTENUTO UN'INFORMAZIONE INTERESSANTE.
ELIMINATE GLI ALTRI, NON APPENA LI TROVATE.

NON VUOLE VEDERE IL LORO COMBATTIMENTO...
...CAPO?
NON M'INTERESSA.
A DOPO.

C'E' LA POSSIBILITA' CHE LO STIA SOLO IMITANDO...
...MA E' APPARSO QUI COME DALLE INFORMAZIONI CHE AVEVAMO.
CHE NE PENSI?
CREDO CHE NON CI SIA ALCUN PROBLEMA NEL CONSIDERARLO LO STESSO PC...
...DEL CACCIATORE.
...
RICEVUTO.
METTEREMO IN ATTO UN'AZIONE DIMOSTRATIVA.

SPLATCH
...

COSA C'E', JOEL?
PERCHE' SEI QUI?
...
BE'...
...HO PENSATO CHE AVREI POTUTO DARE UNA MANO.
PECCATO.
QUI NON C'E' NIENTE DA FARE PER TE. ABBIAMO APPENA SISTEMATO IL CACCIATORE.
LE SUE CAPACITA' MODIFICATE ILLEGALMENTE NON CONTANO NULLA, UNA VOLTA DENTRO LA BARRIERA MAGICA.
PER IL RESTO, SE LO SMONTATORE SVOLGERA' IL SUO COMPITO COME SI DEVE, TUTTO SARA' SISTEMATO.
MA NON E' CHE NON APPREZZIAMO LE TUE CAPACITA'.
L'IMPORTANTE E' CHE TI ASTENGA DALL'AGIRE DI TESTA TUA, COME CAPITA QUALCHE VOLTA.
CREDIAMO DI AVERTI GIA' DETTO DI NON CONNETTERTI PIU' A PARABELLUM.

TI SEI SCATENATO PIU' VOLTE QUI, SEGUENDO IL TUO ISTINTO, E DI CONSEGUENZA SEI DIVENTATO MOLTO FAMOSO.
FINCHE' CONTINUI A RIMANERE QUI CON QUEL TUO INVOLUCRO, MOLTI PC CERCHERANNO DI CONTATTARTI.
CAPISCI CHE ADESSO NON SEI ADATTO ALLE MISSIONI SEGRETE?!
SAPPI STARE AL TUO POSTO E SEGUI LE NOSTRE DIRETTIVE.
RIPETO CHE APPREZZIAMO LE TUE CAPACITA' DI COMBATTIMENTO.
...

PER-CHE'...
...MI SE-GUI?
EHM...
IL FATTO E'...
BE'... ECCO...
CHE...
...
SENTI.
HAI QUALCHE PROBLE-MA...
...CHE TI AF-FLIGGE?

NO.
OK?
COSA?!
IL TUO COMPORTAMENTO NON MI E' MAI PIACIUTO, FIN DALL'INIZIO! E' TIPICO DI UNO CHE SI DA' TANTE ARIE!
COS'E', CREDI CHE SALVANDO LE APPARENZE, PUOI FAR CREDERE CHE SEI PIU' FIGO?!
NON E' VERO! TU STAI MENTENDO!
HAI APPENA FATTO UNA FACCIA STRANISSIMA CHE NON AVEVO MAI VISTO!
...SE SEI BUONO OPPURE CATTIVO!
INNANZI TUTTO, E' ORA CHE TU METTA IN CHIARO...

M-METTILO IN CHIARO...

VUOI DAVVERO SAPERLO?

ALLORA TE LO RIVELO IN VIA ECCEZIONALE.

IO SONO LO **SMONTATORE** APPARTENENTE A UNA CERTA ORGANIZZAZIONE.

IL MIO LAVORO CONSISTE NEL TORMENTARE IL BERSAGLIO TRAMITE IL COMBATTIMENTO E LA TORTURA, FINCHE' ESSO NON DECIDE DI SPARIRE.

QUINDI, ZITTIRE CHI GRIDA INSISTENTEMENTE **COME TE** E' ESATTAMENTE IL MIO CAMPO D'AZIONE PREFERITO.

VUOI CHE TI STACCHI UN ORECCHIO?

CHE NE DICI?

PER CASO, CIO' CHE TI AFFLIGGE...
...E' PROPRIO IL TUO LAVORO?
DIMMI...
ESSO TI MANCA DECISAMENTE L'ARIA MINACCIOSA.
UNA VOLTA MENAVI LE MANI ANCOR PRIMA DI DIRE UNA COSA DEL GENERE.
QUELL'ESPRESSIONE LASCIA TRAPELARE IL TUO STATO D'ANIMO.
...SE TI ACCONTENTI DI ME, POSSO DARTI QUALCHE CONSIGLIO.
...
EHI...
NON SO PERCHE', MA VORREI ESSERTI D'AIUTO.
POSSO?

PER COLPA DI CHI PENSI CHE IO SIA DIVENTATO COSI'?
UH?
MA DOPO I DUE GRAVI ERRORI CHE HO COMMESSO OGGI DURANTE I COMBATTIMENTI, CHISSA' COSA PENSERANNO DI ME, QUELLI?
"APPREZZIAMO LE TUE CAPACITA' DI COMBATTIMENTO", DICONO.
SONO TRATTATO COME L'ULTIMA RUOTA DEL CARRO DA SEMPRE, MA PER VIA DELL'ERRORE COMMESSO A CAUSA DI UNA CERTA TIPA INSIGNIFICANTE...
...ORA STO RISCHIANDO DI ESSERE LICENZIATO.
...FORSE DA QUANDO HO INCONTRATO...
SI E' SPEZZATO QUALCOSA DENTRO DI ME, DA QUANDO HO COMBATTUTO CONTRO QUEL CACCIATORE...
...TE, PROPRIO QUI.
...ANZI...
PROVO NAUSEA.
IO?
CHE C'ENTRO?!

GLI SPRUZZI DI SANGUE SONO SEMPLICI EFFETTI SPECIALI.

PRIMA MI DIVERTIVA VEDER ZAMPILLARE TUTTO QUEL ROSSO IN GIRO.

LA SENSAZIONE CHE SI PROVA A LACERARE LA CARNE...

L'ODORE PUNGENTE DEL SANGUE...

NON E' MALE IMMAGINARE L'ESPRESSIONE AGONIZZANTE DELLA PREDA...

PROPRIO PER AVER FATTO A PEZZI TANTI PIAGNUCOLONI COME TE...

...HO ACQUISITO LA CAPACITA' D'IMMAGINARE QUESTE SCENE CON MAGGIOR REALISMO.

DOMP

AH?!

CHE DIAVOLO MI E' SUCCESSO?!

ORA NON RIESCO NEMMENO AD ASSALIRE I NEMICI CON LA SPADA, PRESO DAL TIMORE.

NON FUGGIRE. E ASCOLTAMI...
...JOEL!
HO MOLTE COSE DA DISCUTERE CON TE.

Mohiro Kito - **NARUTARU** - LA LUCE LOGORANTE - III

TRA VIRGOLETTE < > SI PARLA IN INGLESE. KB

<INSE-
GUIAMOLO!>

ERA PROPRIO LUI CHE MI DAVA QUEL SENSO DI AGITAZIONE...
ERA QUELLO...

...UN CUCCIOLO DI DRAGO.

VOLA, PER FAVORE, HOSHIMARU!

HOSHIMARU, INSEGUIAMOLO!

ECCO-
LO!

ASPET-
TA!

AH!

EHI!
ASCOL-
TAMI!

DUMP
DUMP

BASH

CRASH
CRASH
CRASH
AAH!
BASH

<FERMA DOVE SEI!>

SCENDI A TERRA MOLTO LENTA-MENTE!
SE NON FAI COME DICO, TI SPARO!

FA' ALLONTA-NARE IL TUO COM-PAGNO.

AHI!
GRAB

DUMP

COS...?!
NON MUO-VERTI.
SPO-STIAMOCI. VIENI.
CORRI!

SE CERCHERAI DI FUGGIRE, SARO' CO-STRETTA A SPARARTI.
SAPPI CHE NON ESITERO' A FARLO, ANCHE SE SEI UNA BAMBINA.

COME TI CHIA-MI?

QUAL E' IL TUO OBIET-TIVO?

COM'E' POSSIBILE CHE UNA BAMBINA COME TE SIA UNO STRUMENTO DI QUALCHE ORGANO GOVERNATIVO?
NON LO SONO!
E' STATO IL CUCCIOLO DI DRAGO...
...CIOE'... QUELL'ESSERE, A CHIAMARMI.
QUELLO TI AVREBBE CHIAMATO?
NON DIRE BUGIE.

<CHISSA' SE L'HA CHIAMATA VERAMENTE...>
<PUO' DARSI CHE SIANO IN GRADO DI RICHIAMARSI, TRA SIMILI.>

RIESCI A CAPIRE DOVE SI TROVA ORA?

ACCOM-PAGNAMI.

DA QUESTA PARTE.

CHE CAL-DO...

VUOI RIPO-SARTI?
NO, NON IM-PORTA.
CERCA DI TRO-VARLO.

IN CHE CONDI-ZIONI E' QUEL RA-GAZZO?

...L'HAI VISTO?

FER-
MATI!

PRRHMMM

WHUP WHUP WHUP
WHUP WHUP

L'ESER-
CITO L'HA
TROVA-
TO.

SBRI-
GATI!

WHUP
WHUP
WHUP

<L'ABBIAMO ACCERCHIATO!>
<SPEGNETE LE LUCI! NON IRRITATELO!>

<NON ARRI-VANO ANCORA I CECCHINI?>

<MALE-
DIZIONE!>
OH, NO!
NO, NO,
NONONO!

SPLASH
SWISH

<L'HA MANCATO!>
<SECONDO TIRO!>

BASH
WHIZZZ

DUMP
<SPARA!>
RATATATA!!

THUD

WHAM
THUD

BOOOM

in collaborazione con
Takanobu Nishiyama

ALCUNI MILIARDI DI ANNI FA, UN CORPO CELESTE GRANDE COME MARTE SI SCONTRO' CON LA TERRA ALLO STATO PRIMITIVO. DI CONSEGUENZA LO STRATO SUPERFICIALE DI QUEST'ULTIMA VENNE STRAPPATO VIA. SI FORMO' COSI' UN AMMASSO ROCCIOSO CHE, INSIEME AI FRAMMENTI DELL'ASTRO, PRESE A RUOTARE COME UN VORTICE...

INNUMEREVOLI PEZZI DI ROCCIA CONTINUARONO A SCONTRARSI TRA DI LORO, E LA MASSA INGIGANTITA NE RISUCCHIO' ALTRI GRAZIE ALLA SUA FORZA D'ATTRAZIONE, CONTINUANDO A GONFIARSI SEMPRE DI PIU'.
FU COSI' CHE NACQUE UN ENORME SATELLITE, OSSIA LA LUNA. SI PRESUME CHE IMPIEGO' SOLO UN MESE A FORMARSI COMPLETAMENTE, DAL VIOLENTO SCONTRO CELESTE.

ORA LA LUNA E' ANDATA PERSA, MA L'AMERICA CERCA DI RIPRODURRE IL GRANDE EVENTO CHE FECE NASCERE QUEL SATELLITE SFRUTTANDO PROPRIO MARTE!

NON SOLO VUOLE FAR **SCONTRARE EUROPA CON MARTE**, MA MIRA A FAR SI' CHE EUROPA, DOPO LA SUA DISTRUZIONE, SI TRASFORMI IN UN **NUOVO SATELLITE DI MARTE!**

GIA'... HANNO INTENZIONE DI ASPETTARE IL MOMENTO IN CUI L'ASSE DI ROTAZIONE DELLA TERRA SI SPOSTERA' FINO A FAR TORNARE LA PRIMAVERA NEL CONTINENTE NORD AMERICANO... A QUEL PUNTO, POTRANNO CATTURARE IMMEDIATAMENTE IL NUOVO SATELLITE E STABILIZZARE L'AMBIENTE A LORO ESCLUSIVO VANTAGGIO!

LORO... VOGLIONO IMPORRE EGOISTICAMENTE A TUTTO IL MONDO IL LORO VOLERE FINO A QUESTO PUNTO, FACENDO LEVA SUL FATTO CHE SONO UNA GRANDE POTENZA?! E TUTTA LA GENTE CHE CONTINUERA' A MORIRE NEL FRATTEMPO?!

E' ASSURDO!
E INOLTRE... EUROPA SARA' DISTRUTTA... E TUTTI GLI ORGANISMI VIVENTI SU DI ESSA SARANNO ANNIENTATI!

NON POSSIAMO PROPRIO FARE NIENTE?! DOTTOR FROST, NON HA QUALCHE METODO PER...?

AH-EHM...

EQUIPAGGIO DELLA CADMUS E DELL'HARMONIA! QUI PARLA IL QUARTIER GENERALE DELL'ESA.

PROBABILMENTE VE NE STARETE OCCUPANDO ANCHE VOI... COMUNQUE, NOI STIAMO EFFETTUANDO CALCOLI PRECISI SULL'ORBITA DI EUROPA.

L'AMERICA HA INIZIATO A MUOVERSI ALLO SCOPERTO.
QUESTE SONO LE IMMAGINI RIPRESE AL LARGO DELLE COSTE FRANCESI NEL MEDITERRANEO...

LA FLOTTA DELLE NAVI A PROPULSIONE NUCLEARE SI E' RADUNATA. HANNO INIZIATO ALL'IMPROVVISO A FARE ESERCITAZIONI MILITARI. E' COME SE STESSERO DICENDO DI NON CREARE ALCUN FASTIDIO...

...MA L'EUROPA NON CEDERA' ALLE LORO MINACCE!
RECUPEREREMO IL SATELLITE CHE CI HANNO RUBATO!

COS'E' SUCCESSO?

CREDO CHE ABBIANO CREATO DELLE INTERFERENZE...

...

KIRA... COS'E' QUEL...?

THUMP

NON MUOVE-TEVI!

JAN, CHIUDI LA POR-TA!
OK, KIRA!

BIP
WHIRRR

M-MA...
KIRA... E JAN... UN MEMBRO DELLA PHOENIX... COME IMMAGINAVO, SU OGNI NAVE E' STATO FATTO INFILTRARE UN AGENTE SEGRETO!
CAPITANO STARION, ANCHE TU SEI AMERICANO! UNISCITI A NOI!
IO SONO UN ASTRONAUTA. NON AGISCO COME UNA LURIDA SPIA...
THUD

THUM
TENTA UN ACCESSO AL SISTEMA DELLA NAVE APPROFITTANDO DI UN MOMENTO DI DISTRAZIONE DA PARTE LORO!
DISATTIVA TUTTI I SISTEMI DI PROTEZIONE E STACCA L'ALLARME! INOLTRE...
...COSA?!
CREDO CHE TI ABBIANO COMUNICATO CHE L'INCOLUMITA' DELL'EQUIPAGGIO NON SAREBBE STATA GARANTITA, SE NON AVESSI COLLABORATO CON GLI AGENTI SEGRETI, VERO?!

THUD

S-SEI VENUTO NELLO SPAZIO... NONOSTANTE TU ABBIA SUBITO UNA MINACCIA DEL GENERE PRIMA DI PARTIRE...?
QUESTO SIGNIFICA CHE FIN DALL'INIZIO NOI ERAVAMO SEMPLICI OSTAGGI?!

NON SAPEVO CHI FOSSERO GLI AGENTI, QUINDI NON POTEVO RIVELARE LA VERITA' A NESSUNO, NE' FARE MOSSE AVVENTATE...

...

TI CONVIENE EVITARE DI AGIRE AVVENTATAMENTE ANCHE DA ORA IN POI! DA QUESTO MOMENTO DOVETE CONSIDERARCI AL COMANDO DELLA NAVE!
DISTRUGGENDO IL JUPITRON, CI ACCERTEREMO CHE EUROPA SI SCHIANTI CONTRO MARTE, DOPO DI CHE POTREMO TORNARE TUTTI SULLA TERRA. E COSI' LA NOSTRA MISSIONE SARA' COMPIUTA!

MA SE OPPORRETE RESISTENZA... RIUSCITE A IMMAGINARE CHE COSA POTREBBE ACCADERE QUI, ALL'INTERNO DI UNA NAVE ERMETICAMENTE CHIUSA, GIUSTO?!
BIP BIP
FRUP
SONO PRONTI I RISULTATI DEI CALCOLI SULL'ORBITA DI EUROPA OTTENUTI ATTRAVERSO LA TRIANGOLAZIONE...

PRENDE LA ROTTA CHE LA PORTA ALLO SCONTRO CON MARTE...

COSA SIGNIFICA QUESTO?
...MA PROBABILMENTE LA SUA VELOCITA' E' MAGGIORE DI QUELLA CALCOLATA DAGLI SCIENZIATI AMERICANI...
LA MAGGIOR PARTE DEI FRAMMENTI SARANNO SCARAVENTATI VERSO LA DIREZIONE DELLA SUA ROTTA ORIGINARIA!

SEMPLICE... ORIGINARIAMENTE IL NOSTRO INTENTO ERA QUELLO DI TRASPORTARE EUROPA FINO ALLA ZONA TERRESTRE...

QUINDI... I FRAMMENTI SI DIRIGERANNO VERSO LA TERRA?!

I FRAMMENTI DI EUROPA... ROCCE GRANDI COME L'ASTEROIDE CHE CAUSO' LA PERDITA DELLA LUNA QUINDICI ANNI FA, CADRANNO A DECINE SULLA TERRA!
QUESTA VOLTA IL MONDO DEGLI ESSERI UMANI E' SPACCIATO!

...N-NON DIRE SCIOC-CHEZZE... E' INUTILE CERCARE DI TUR-BARCI!

ANCHE SE FARETE RITORNO SULLA TERRA, NON ESISTERA' PIU' LA GRANDE POTENZA CHE AVREBBE DOVU-TO VERSARE UN FIUME DI DOLLA-RI NEI VOSTRI CONTI BANCARI!
DUBITO CHE ESISTE-RA' ANCHE SOLO UNA BANCA... O QUALSIA-SI ALTRA COSA!

CHAK

CAPITANO STEINER, E' ARRIVATA UNA COMUNI-CAZIONE D'E-MERGENZA DALLA CAD-MUS!

TUTTE LE PROTEZIONI SONO STATE DISATTIVATE! ORA E' POSSIBILE MONITORARE IL SISTEMA DELLA LORO NAVE!
QUANTO E' DISTANTE DA NOI?
CIRCA CINQUECENTO CHILOMETRI!
COS...?! LA CAMERA DI DECOMPRESSIONE E' STATA APERTA?!
PRESTO! VISUALIZZATE LE IMMAGINI INGRANDITE!
L'ARIA ALL'INTERNO DELLA NAVE STA FUORIUSCENDO! ANCHE L'ALLARME SI E' ARRESTATO! CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?!
CARICARE IL MOTORE PRINCIPALE AL MASSIMO DELLA POTENZA! AVVICINIAMOCI A LORO!

NESSUNO SA COSA POSSA SUCCEDERE FINCHE' EUROPA NON SI SCONTRERA' CON MARTE!

E SE ACCADESSE PROPRIO QUELLO CHE TEMIAMO, ALLORA COSA POTREMO FARE?! DOBBIAMO CAMBIARE IMMEDIATAMENTE L'ORBITA DI EUROPA, ALTRIMENTI SARA' TROPPO TARDI!

NON AVVICINARTI A ME! VUOI MORIRE SUBITO?!

STA' CALMA! NON DEVI AVERE PAURA! RAGAZZI, AGGRAPPATEVI A QUALCOSA!

NON AVVICINARTI!

KIRA! IO TI CREDEVO UNA VERA COMPAGNA!

JAN, PER FAVORE... LASCIA PERDERE QUESTA FOLLIA!

QUANDO STAVO PER CADERE NEGLI ABISSI, MI HAI SALVATO! CAMBIA IDEA, JAN!

TACI! FARO' QUEL CHE DEVO FARE!

VUOI TRADIRE L'EUROPA? NON PENSI A CHE FINE FARANNO I TUOI FAMILIARI, KIRA?
I MIEI FAMILIARI SONO TUTTI MORTI A CAUSA DELL'INONDAZIONE! ORMAI NON M'IMPORTA NE' DEL MIO PAESE, NE' DI NIENT'ALTRO!
NON AVRAI IL MINIMO RIMORSO, SE SARAI COSTRETTA A UCCIDERE I TUOI COMPAGNI?!
NON AVVICINATEVI!

E ALLORA PROVACI! AVANTI, ACCOMODATI! FA' SALTARE IN ARIA TUTTO!

LA MIA SONYA E' MORTA, QUINDI NON M'IMPORTA DI CREPARE! AVANTI, PROVACI!

FAL-
LO!
THUD
SMET-
TILA!
HANF
HANF
HANF
HANF
RATTLE
RATTLE
RATTLE
PER-
DONA-
TEMI...
FROST, E'
IL MO-
MENTO!
ZAP

BLIP
KLANK
AG-
GRAPPATI
A QUAL-
COSA!
WOOOSH

CLICK

PTHUM
HGH...
CRASH

AAAAH...
ROARRRRRR

BOOM
MOON LOST – CONTINUA (14 DI 19)

Kenichi Sonoda
EXAXXION
LA FINE
E L'INIZIO

DUNQUE, COSA INTENDE FARE, DOTTORE...?
...PERTANTO E' NECESSARIO CHE LA POPOLAZIONE SIA CONSCIA DEL FATTO CHE CI SONO ANCORA MOLTI GRUPPI DI TERRORISTI CHE SI SCHIERANO CONTRO IL LIBERO GOVERNO DI RIOFARD.

SIGNOR HOSUKE!
DLIN
QUESTA E' LA FINE A CUI SONO DESTINATI TUTTI I TERRORISTI.
CIO' CHE VEDRETE FRA POCO SONO LE IMMAGINI DELL'ATTACCO SFERRATO A UNA BASE STRATEGICA DEL GRUPPO ARMATO FILO-EXAXXION A SHANGHAI.

QUALUNQUE SIA LA TUA DECISIONE, IO CI GUADAGNO COMUNQUE.
SONO DIRETTE VERSO SEI CITTA' DIVERSE!
DU DUMP
DUE NAVI DI CLASSE DANSON E QUATTRO NAVI DI CLASSE COURSE SONO ENTRATE NELLO SPAZIO AEREO DEL GIAPPONE!
ROARR

DOTTOR KANO... HOSUKE... TUTTO DIPENDE DA TE.
WRUSH
SHLK
SIGNOR HOSUKE!
THUMP
AH...
CHE TI SUCCEDE? SEMBRA CHE NON TU STIA MOLTO BENE...
N-NIENTE MALE... COMPLIMENTI, DAVVERO...
NISHIKI ARRIVERA' SUBITO! ANDIAMO IMMEDIATAMENTE IN INFERMERIA!

CREDEVI CHE TUTTO FOSSE A POSTO SOLO PERCHE' SEI RICORSO A UN VACCINO E A UNA GAMBA ARTIFICIALE?
A QUANTO PARE SEI STATO COLPITO ALLA GAMBA DAL COLONNELLO FRANKI...
SOLO LA RESA COMPLETA DELLA FAMIGLIA KANO E DI TUTTE LE ORGANIZZAZIONI TERRORISTICHE DEL MONDO POTRA' FAR CESSARE IMMEDIATAMENTE L'ATTACCO...

AVEVO PREVISTO CHE IL COLONNELLO FRANKI SAREBBE STATA SCONFITTA, MA ERO CERTO ANCHE CHE LEI AVREBBE USATO IL VACCINO...
...MA PURTROPPO LORO SI RIFIUTANO OSTINATAMENTE DI ARRENDERSI!
E' MEGLIO ANDARE SUBITO...

NON AVRAI VERAMENTE PENSATO CHE LA RICERCA FARDIANA POTESSE RESTARE INDIETRO RISPETTO A TE, RIGUARDO LA TECNOLOGIA DEI VIRUS...?
SIGNOR HOSUKE! HANNO INIZIATO AD ATTACCARE IL GIAPPONE!

VISUALIZZO SIA LE TELEVISIONI LOCALI, SIA LE IMMAGINI RIPRESE DALLE GUARDIE PRIVATE!
BYAM

RRRUMBLE
SCAPPA! SCAPPA!
T-TA-KA-SHI...?!

C'E' STATA UN'ESPLOSIONE VIOLENTISSIMA! LE FIAMME SI ALZANO SEMPRE DI PIU'... AAH!

PARE SI TRATTI DI UN ATTACCO MISSILISTICO ARIA-TERRA...

DUNQUE, VUOI LASCIARE ALLA TUA FAMIGLIA SOLO QUESTA BASE... E TUTTO IL RESTO DEL GIAPPONE DEVASTATO DALLE FIAMME?

THUD
AAH!
PURTROPPO NEANCH'IO HO QUALCOSA DI UTILE PER QUESTI SINTOMI.
SISTEMA DI SICUREZZA! AGGANCIARE SHESKA!
WHIZZ
NO... N-NON... UCCIDER... LO...
MA... SIGNOR HOSUKE!

*UNA SPOLETTA RITARDATA NON ESPLODE SUBITO AL MOMENTO DELL'IMPATTO. KS

GENERALE BAIKAL! UNA COMUNICAZIONE D'EMERGENZA!
E' CLASSIFICATA A! ARRIVA DIRETTAMENTE DALLA CENTRALE DI CONTROLLO!
SPEGNI LA TELECAMERA. LE COMUNICAZIONI DALLA CENTRALE DI CONTROLLO HANNO PRIORITA' ASSOLUTA.
PREGO, COLONNELLO.
GENERALE! LA VICAS, IN MISSIONE OPERATIVA, E' FUORI DAL NOSTRO CONTROLLO!
UN NUOVO TENTATIVO D'INTRUSIONE OPERATO DALLA BASE DI KANO?!
IMPOSSIBILE! CON IL SISTEMA DI CUI SIAMO DOTATI, NON POTREBBERO NEMMENO TENTARE DI METTERSI IN CONTATTO!

RAPPORTO SITUAZIONE! PRIORITA' ASSOLUTA!

IMPOSSIBILE! IL SISTEMA OFFENSIVO NON DOVREBBE FUNZIONARE CONTRO I PROPRI ALLEATI!

PARE CHE IL SISTEMA SIA STATO SOSTITUITO!

IL SISTEMA NON ACCETTA I NOSTRI COMANDI! ALLO STATO ATTUALE E' TUTTO BLOCCATO!
SPEGNETE MANUALMENTE TUTTI I CONTROLLI DELLE ARMI DA FUOCO! SBRIGATEVI!

MA E' IMPOSSIBILE! ANCHE SE SI FOSSERO CONNESSI MATERIALMENTE, NON POTREBBERO COMUNQUE PORTARCI VIA IL CONTROLLO DELLA NAVE...

TUTTI I COMANDI IMMESSI DAL PONTE DI COMANDO VENGONO RESPINTI!
OPERATE LA DISCONNESSIONE MATERIALMENTE! METTETE IN FUNZIONE I BULLONI ESPLOSIVI!

CRACK

SHRIZZZ
CO-S...?!

CRACK

CON PER-MES-SO...
FLAPT

GIA' UNA VOLTA AVEVO PRE-SO IL CON-TROLLO DI UNA NAVE DI CLASSE SIMOV... RIFARLO CON QUE-STA...
...E' STATA UNA PASSEG-GIATA.

QUE-STA NAVE DA GUER-RA...
TAP

PSSHT
...E' ORA SOTTO IL CON-TROLLO DI HOICHI KANO!

K-KA-NO...?
VI CONVIENE. TANTO, ANCHE SE OPPORRETE RESISTENZA, NON POTRETE FARE NULLA.
I VOSTRI SUPERIORI SONO STATI SPAZZATI VIA DAL PRIMO ALL'ULTIMO INSIEME ALLA PARTE SUPERIORE DELLA BASE DEGLI ASCENSORI, IN SEGUITO ALL'ATTACCO DI QUESTA NAVE!
SEGUITE LE MIE DIRETTIVE SENZA OPPORRE RESISTENZA, E AVRETE SALVA LA VITA!
WHIZZZZZ

BUMM
ROAR
BUMM

BLOW BLOW BLOW BLOW

SEMBRA CHE LA BASE SUPERIORE ABBIA SUBITO DEGLI ATTACCHI!
TUTTE LE LINEE SONO FUORI USO!
E' POSSIBILE METTERSI IN CONTATTO CON LA CENTRALE DELLA BASE SUPERIORE?

RIFERITEMI LA SITUAZIONE!

ECCO LE IMMAGINI TRASMESSE IN DIRETTA DAI VEICOLI DI PATTUGLIA!

C'E' UNA REGISTRAZIONE CHE TESTIMONIA CHE L'ATTACCO E' STATO OPERATO ATTRAVERSO IL CANNONE PRINCIPALE DELLA VICAS, UNA NAVE DI CLASSE SIMOV!
E' POSSIBILE CONTATTARE IL COMITATO SUPREMO?
ATTUALMENTE E' IMPOSSIBILE METTERSI IN CONTATTO CON LA VICAS!
NON FUNZIONA NEMMENO IL SISTEMA SOSTITUTIVO DI COLLEGAMENTO CON PRIORITA' ASSOLUTA!

BZHM
KANO...
QUI PARLA HOICHI KANO...
...PILOTA DEL ROBOT EXAXXION!

MAGGIORE! QUELLA TRASMISSIONE PROVIENE DALLA VICAS!
E' PROPRIO LA VICAS A TRASMETTERLA... UNA CORAZZATA DI CLASSE SIMOV SITUATA A UN'ALTEZZA MOLTO ELEVATA!
NON HA BISOGNO DI RIPETITORI!
MA E' IMPOSSIBILE... QUELLO... E' RIUSCITO A IMPOSSESSARSI DI UNA CORAZZATA MOBILE STRATEGICA DELLA CLASSE PIU' ELEVATA?!
EPPURE E' PROPRIO COSI'!

IN SEGUITO ALLA SCOMPARSA DEL GATE SUBSPAZIALE CHE COLLEGAVA IL PIANETA RIOFARD ALLA TERRA...
...UNA GRANDE CORAZZATA INVIATA DAL PIANETA MADRE DEI FARDIANI ERA DIRETTA VERSO IL SISTEMA SOLARE ATTRAVERSO UN HOLE SUBSPAZIALE!

I MEMBRI DEL COMITATO SUPREMO ERANO CORSI SUBITO AD ACCOGLIERLA CON UNA NAVE DI CLASSE SIMOV...
SNAP
WHMM
STAND BY

...MA L'EXAXXION L'HA ABBATTUTA.
E PER DIMOSTRARVI CHE NON MENTO, ORA VI MOSTRERO' LA REGISTRAZIONE DI QUANTO AVVENUTO.

MA... CHE DIAVOLO STA DICENDO QUESTO TIPO...? ORMAI, AL PUNTO IN CUI CI TROVIAMO...
MAGGIORE!

STANNO TRASMETTENDO A TUTTE LE FORZE MILITARI, A TUTTI GLI UFFICI GOVERNATIVI E A TUTTE LE TELEVISIONI PRIVATE SFRUTTANDO IL CIRCUITO PRIORITARIO DELLA VICAS!

QUESTE SONO LE IMMAGINI RIPRESE AL MOMENTO DELLA PARTENZA DELLA SIMOV.

IMPOSSIBILE...

HOICHI E' TORNATO SULLA TERRA?! E' SANO E SALVO?!
SI! E STA FACENDO IL TELECRONISTA DALLA CORAZZATA NEMICA!

HA SENTITO DI HOICHI?!
PSSSH
HA OCCUPATO LA NAVE NEMICA SOPRA LA BASE DEGLI ASCENSORI E STA...
SILENZIO! LO SAPPIAMO...
STA TRASMETTENDO LE INFORMAZIONI OTTENUTE NELLO SPAZIO SU TUTTI I CANALI ESISTENTI ANCHE PER RIFERIRCI LA SITUAZIONE!
SENZA RITOCCARLE? PUO' ESSERE UN RISCHIO!
NON SI E' RIPRESO...
NON FUNZIONA LA CURA CON LE MICRO-MACHINE?
NON SORTISCE ALCUN EFFETTO...
HNF HNF
IL VIRUS DI QUELLA DONNA SOLDATO E' PIU' POTENTE DI QUALSIASI NOSTRA CURA...

CAPO! MA HA OTTENUTO L'AUTORIZZAZIONE?!

SE HAI PAURA DI FARE UN VERO SERVIZIO GIORNALISTICO, RESTA A CASA!

GAN-CHAN E' TORNATO! ♪

SONO CONTENTA PER TE!

EHI! QUALCUNO STA REGISTRANDO QUESTA TRASMISSIONE IN MODALITA' STANDARD?

NO DATA

LA CORAZZATA DEI RIOFARDIANI E' STATA ABBATTUTA! EVVIVA!

BRAVO, KANO!

IL CORPO DEL SIGNOR HOSUKE E' DEVASTATO DA CELLULE CANCEROSE FINO AL CERVELLO...

NEI DATI TRASMESSI NON C'E' ALCUNA TRACCIA DI MANOMISSIONE!
E' POSSIBILE VERIFICARE QUESTI DATI NELLO STANDARD DELLA CLASSE W CON LA TECNICA DI TRAFORO!

MA E' IMPOSSIBILE... L-LA GRANDE WEZABILL E' STATA ABBATTUTA...? NON CI POSSO CREDERE...
E PORTAVA LO STEMMA DEL PRIMO MINISTRO!

QUESTO E' DOVUTO ALL'ANNICHILAZIONE! E' PIUTTOSTO L'EXAXXION, QUELLO CHE E' STATO SPAZZATO VIA... NO! SOLO IL SUO CORPO!
IL CONTRATTACCO DELLA WEZABILL... A CAUSA DEL DISTURBO, LO SCHERMO E'...
PERCHE' PROPRIO LUI TRASMETTE QUESTE IMMAGINI...?!

OH, NO...
LA WEZABILL CONTINUA A ESSERE IN FUNZIONE... COS...? AH...

IL GOVERNO NON PUO' ABBANDONARCI! VERRANNO A SALVARCI... VERO?!
LA PIU' GRANDE NAVE IN FORZA AL GOVERNO DEL PIANETA MADRE E' STATA ABBATTUTA COL PRIMO MINISTRO A BORDO!
L'HOLE SUBSPAZIALE SI E' CHIUSO!
QUESTO SIGNIFICA CHE... NON POSSIAMO PIU' TORNARE SU RIOFARD?!
CIVILI RIOFARDIANI! LA TRASMISSIONE IN CORSO E' PURA PROPAGANDA OPERATA DA HOSUKE KANO! NON LASCIATEVI INGANNARE!
ANCHE LE INFORMAZIONI MESSE IN CIRCOLAZIONE SULLA RETE E SUI NETWORK TELEVISIVI, CHE PARLANO DI NUMEROSE NAVI RIOFARDIANE ABBATTUTE, SONO STATE DIFFUSE ERRONEAMENTE! SI TRATTA DI PICCOLI INCIDENTI ISOLATI!
LE TELEVISIONI FARDIANE E TERRESTRI SONO DOTATE DI UN MEZZO CON CUI VERIFICARE LO STANDARD W!
L'IMPORTANTE E' GUADAGNARE TEMPO!
MA DIRETTORE, NON HA SENSO!
ØTV
DOPO LA DISTRUZIONE DELLA BASE SUPERIORE SIAMO STATI PRIVATI DELLA MAGGIOR PARTE DEL POTENZIALE BELLICO... E ORA QUESTA TRASMISSIONE...
LA SOCIETA' RIOFARDIANA SULLA TERRA SI DISGREGHERA'... A PRESCINDERE DAL FATTO CHE SI TRATTI DI UOMINI DI GOVERNO O SEMPLICI CIVILI...
S-SI E' VERIFICATA UNA POTENTISSIMA ANNICHILAZIONE ALL'INTERNO DELLA WEZABILL!
QUESTI DATI SONO NELLO STANDARD W CONTINUO! QUESTE REGISTRAZIONI SONO VERE!

QUESTO E' UN ORDINE IMPARTITO DALLA BASE DEGLI ASCENSORI! PRIMA CHE SCOPPI UNA SOMMOSSA, TRASMETTETE L'ORDINE DI EVACUAZIONE SOLO AI RIOFARDIANI!
SARA' APPLICATO L'ASSETTO ANTI-SOMMOSSA A LIVELLO 3!
PROJECT
eXaXXion
ORA, UTILIZZANDO IL COMANDO DI CONTROLLO IN SUA DOTAZIONE, E' POSSIBILE CONTROLLARE MEDIE E PICCOLE FORZE MILITARI NEMICHE SPARSE IN TUTTO IL MONDO!
HA LASCIATO ISAKA BETA SULLA VICAS...
HOICHI E' TORNATO!

EHI... SEI TORNATO...?
SI'...
VOLEVO RIFERIRTI TANTE COSE...
CAPISCO... CHE FINE HA FATTO L'EXAXXION...?
VEDRAI LE REGISTRAZIONI COI TUOI STESSI OCCHI.
UH...
VEDO...
HO POTUTO FARLO SOLO PERCHE' HO REGISTRATO TUTTO VINCENDO IN MANIERA SCHIACCIANTE.
GRAZIE ALLO STANDARD W E' POSSIBILE DIMOSTRARE CHE SI TRATTA DI REGISTRAZIONI VERE... DIFFONDERE LE REGISTRAZIONI ORIGINALI PUO' DEMORALIZZARE IL NEMICO...
KSHP
TU... SEI ISAKA?

QUESTA E' UN'IMMAGINE VIRTUALE, MA IO SONO QUI.

CAPISCO...

ORMAI NON HAI PIU' IL SENSO DELLA VISTA E DELL'UDITO.

PROBABILMENTE, ORA COME ORA, TU PUOI RIUSCIRE A SFRUTTARE LE FUNZIONI E IL PATRIMONIO DI QUESTA BASE MEGLIO DI ME...
A QUANTO PARE HO SOTTOVALUTATO IL NEMICO... EVIDENTEMENTE SONO ANCORA TROPPO GIOVANE PER GIOCARE ALLA GUERRA...

ABBI CURA... DEL FIGLIO... DI RYOKO...
TI AFFIDO... TUTTO IL RESTO...

...PAPA'...?

OGGI, NEL PRIMO ANNIVERSARIO DELLA FINE DELLA GUERRA...
...E' STATO FIRMATO L'EMENDAMENTO DELLA LEGGE RELATIVA ALL'ACCORDO SULLA POSIZIONE DEI RIOFARDIANI.
IL SIGNOR SHESKA ZOBROZAFKA, RAPPRESENTANTE DEI DISTRETTI AUTONOMI RIOFARDIANI...
...E IL SIGNOR HOSUKE KANO, DELL'ORGANIZZAZIONE PER LA DIFESA TERRESTRE, SI STRINGONO LA MANO!

DA OGGI CI E' PERMESSO ANCHE DI UNIRCI IN MATRIMONIO CON I TERRESTRI, ED EFFETTUARE LA FECONDAZIONE ARTIFICIALE PER AVERE UNA PROLE.
INOLTRE, E' STATA CONCESSA LA LIBERAZIONE DI TUTTI I SOTTOUFFICIALI, ECCEZION FATTA PER QUELLI CHE PRESERO PARTE AGLI ATROCI MASSACRI DI TERRESTRI ALL'EPOCA DELLA GUERRA!
SI!!
CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP
PER PREVENIRE UNA SOMMOSSA, HANNO ADOTTATO **APPOSTA** UNA POLITICA DI DISCRIMINAZIONE FIN DALL'INIZIO...
TSK... ASSURDO.
EPPURE IL METODO DA LORO ADOTTATO NON E' MALE NEANCHE PER NOI...
GIA' UN ANNO FA AVEVANO DECISO CHE CI AVREBBERO CONCESSO GRADUALMENTE CERTI DIRITTI...
ORMAI NON CI RESTA ALTRO DA FARE CHE CONTINUARE A VIVERE **DA TERRESTRI...**
DATO CHE I TERRESTRI HANNO ORMAI OTTENUTO LA TECNOLOGIA PIU' AVANZATA DI RIOFARD, PROBABILMENTE LA FLOTTA DEL PIANETA MADRE NON ARRIVERA' MAI PIU' A RECUPERARCI...
I DATI RELATIVI ALLA MAPPA CHE INQUADRA I DISTRETTI AUTONOMI ALLARGATI, E LA LISTA DI COLORO CHE VERRANNO LIBERATI, SONO OGGI...
WHOOSH
!

OH...
GLI UFO DEL CORPO DI DIFESA AEREA
EHILÀ!
SONO VENUTI A TROVARCI MURATA E LA SUA COMPA-GNA.
HOI-CHI!
E' UN PIA-CERE RIVE-DERTI DO-PO TANTO TEMPO...
PUOI CHIAMARMI OTSU O RYOKO... COME PRE-FERISCI.
BE', ECCO... IN EF-FETTI...
HO SA-PUTO CHE VI SIETE FIDANZATI UFFICIAL-MENTE. ERA ORA.

HAI INTENZIONE DI CONTINUARE A NASCONDERE LA SUA MORTE?
IL... EHM... IL SIGNOR HOSUKE CHE STA TENENDO IL DISCORSO ALLA CERIMONIA COMMEMORATIVA DEL PRIMO ANNIVERSARIO DELLA FINE DELLA GUERRA... SI TRATTA DI MINAGATA, VERO?

QUEL MALEDETTO DI SHESKA, INVECE, CONTINUA A VIVERE COME RAPPRESENTANTE DEI DISTRETTI AUTONOMI...
LE SUE CENERI SONO NASCOSTE SOTTO QUESTO MONUMENTO COMMEMORATIVO...

BE', PER FAR SI' CHE I POLITICI CI DIANO RETTA...
...SERVE LA PRESENZA FISICA DI HOSUKE.

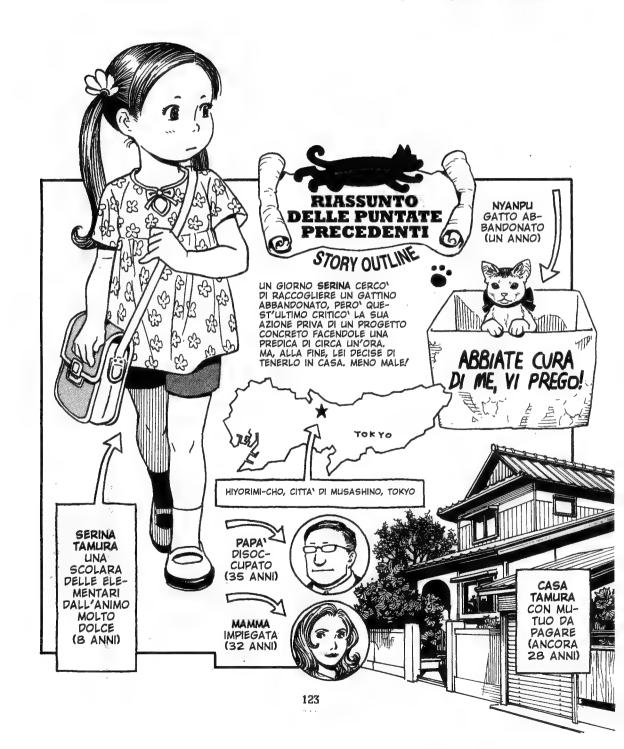
MA... IO HO ANCORA DICIASSETTE ANNI! SE I MASS MEDIA DOVESSERO TRATTARE LA FACCENDA COME UNO SCOOP, NON POTRO' CERTO DIFENDERE LA PROFESSORESSA SEMPLICEMENTE CON UNO DEI TUOI GLOVE...
TI CONSIGLIO DI EFFETTUARE SUBITO UNA FECONDAZIONE ARTIFICIALE. PER RIDURRE I CASI DI DISCRIMINAZIONE NEI CONFRONTI DEI RIOFARDIANI, IL MIGLIOR MODO E' AUMENTARE LA QUANTITA' DI FIGLI NATI DA COPPIE MISTE.

HOICHI, GUARDA LASSU'! ISAKA BETA CI STA SORVOLANDO!

...CHE C'E'?!
BE', PER UN ATTIMO HO AVUTO LA NETTA SENSAZIONE CHE TU STIA INIZIANDO AD ASSOMIGLIARE SEMPRE DI PIU' AL SIGNOR HOSUKE...
WOW

A PROPOSITO, PUOI TENERTI IL GLOVE.
VEDRO' DI MANOVRARE I MASS MEDIA PER EVITARE QUALCOSA DEL GENERE.

EXAXXION - FINE (DAL MESE PROSSIMO: GLI SHORT E LE NUOVISSIME MINISERIE DI TAKASHI SHIINA, HIROAKI SAMURA, KIA ASAMIYA, YUZO TAKADA, IN CONTEMPORANEA CON IL GIAPPONE!)

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN
VITA DA OPPORTUNISTA

QUESTA STORIA E' FRUTTO DELLA FANTASIA DELL'AUTORE, E NON HA NULLA A CHE FARE CON PERSONAGGI O SOCIETA' REALMENTE ESISTENTI. CI MANCHEREBBE ALTRO. MA CI PENSATE?

ALLORA, VA' A FARE UN GIRO DA SOLO!
AL MIO PAPA' DISOCCUPATO LO SPIEGHERO' IO.

SEI CATTIVA, SERINA!
IO NON MI SONO ANCORA ABITUATO A QUESTA CITTA'!

COMUNQUE, ORA NON POSSO VENIRE CON TE.
SE NON AVRO' FINITO TUTTI QUESTI COMPITI PRIMA DEL TERMINE DELLE VACANZE ESTIVE, SARO' RIMPROVERATA DAL MAESTRO.

SERINA...
QUELL'AMICO DELLE VACANZE ESTIVE CHE TI TORMENTA IN QUESTI GIORNI E' UN AMICO COSI' IMPORTANTE PER TE?
SI TRATTA DI UNA SEMPLICE RACCOLTA DI ESERCIZI.

COSA VORRESTI DIRE, NYANPU?
MMM...
ALLORA E' UN'AMICIZIA BREVE E A BUON MERCATO CHE DURA SOLO PER LE VACANZE ESTIVE...?

...ANCHE SE QUESTA FOSSE UN'AMICIZIA NON CORRISPOSTA.
ANCHE QUANDO SARANNO FINITE LE VACANZE ESTIVE, IO CONTINUERO' A ESSERE TUO AMICO PER TUTTA LA VITA, SERINA...

UGH...
UFFA, HO CAPITO! E VA BENE! BASTA CHE TI PORTI A SPASSO, GIUSTO?!

UGH...
...

...MA DOVE CAVOLO TI SEI MESSO?!
SU, GUARDA BENE AVANTI!
RADDRIZZA LA SCHIENA!
E SECONDO TE QUESTO SIGNIFICHEREBBE PASSEGGIARE?!
CLOPT
CLOPT
...NON POTRAI DIVENTARE UNA VERA SUPER-MODEL FRA LE PIU' PAGATE!
SE CONTINUI A CAMMINARE IN MANIERA COSI' GOFFA...
AH, GIRA LI' A DESTRA!
SI'!
IN FONDO, NE HAI LA STOFFA.
BE', E' UN PECCATO.
NON E' MAI RIENTRATO NEI MIEI PROGETTI DIVENTARE UNA SUPER-MODEL!
DICI DAVVERO?
CHI TI HA FATTO SALTARE IN MENTE CHE VOLESSI UNA COSA SIMILE?
NON FAR OSCILLARE LA TESTA.
ACCIDENTI! STO FACENDO ESATTAMENTE QUELLO CHE VUOLE QUESTO GATTO!
CLOPT
CLOPT

SCUOLA
MMM...
QUESTA E' LA SACRA SCUOLA CHE TU FREQUENTI, SERINA?

QUESTA E' LA SCUOLA ELEMENTARE DI HIYORIMI.
ORA SIAMO NEL PERIODO DELLE VACANZE ESTIVE, PERCIO' NON C'E' NESSUNO.

AH, NON C'E' NESSUNO?
PECCATO, AVEVO PENSATO DI FARMI PRESENTARE I TUOI AMICI!

TAMURA!
COSA PORTI SULLA TESTA?

GASP!
JIMYOJI?!

SICCHE'...
SAREBBE UNA SPECIE DI RIMEDIO CASALINGO PER CURARE IL PIEDE D'ATLETA?
VERAMENTE IO NON HO DETTO NULLA!
AH AH AH

E' UN TUO AMICO?
NO! E' UN SEMPLICE COMPAGNO DI CLASSE!

NON FARE BATTUTE DEL GENERE! COMPLICHI SOLO LA SITUAZIONE!
IOW SONOW IL SUO FIDANZATOW. IL MIOW NOMEY E' POWERS. AUSTIN POWERS.
PIACEREY DI COWNOWSCERLA, SIGNOR TAMURAW.

LUI E' SHOTARO JIMYOJI...
...FREQUENTA LA MIA STESSA SEZIONE.

AVANTI, SERINA, PRESENTAMELO COME SI DEVE!
GRUNT

NYANPU, NON C'E' BISOGNO DI RISPONDERE ALLA SUA BATTUTA!
AH... EHM... LA RINGRAZIO PERCHE' SI PRENDE SEMPRE CURA DI MIA FIGLIA!

...MA DATO CHE NON FA ALTRO CHE STRANE BATTUTE, E' ANCHE IL PIU' ODIATO DELLA NOSTRA SEZIONE.
DICONO CHE SIA IL PIU' INTELLIGENTE DELLA NOSTRA SCUOLA...

COME?!

OH, MA CHE BELLO!
ALLORA IO SONO IL SUO AMICO NUMERO UNO!

MA NEANCHE PER SOGNO!
E TU, SERINA, SEI LA SUA AMICA NUMERO DUE!

GLI AMICI DEY MIEY AMICI SONOW MIEY AMICI...
PERCHE' PARLI CON ACCENTO ALIENO?!

EHM...
MI DISPIACE DOVERVI ROVINARE LA FESTA...

LONDRA NON SI TROWVA MICA SU UN ALTROW PYANETA, BABY...
FLIP
ORA BASTA CITARE AUSTIN POWERS!
NON L'HANNO VISTO TUTTI QUEL FILM!

VI DISPIACE SE VI LASCIO, ORA?
...MA ERO DIRETTO...
...A FREQUENTARE I CORSI DI PIANOFORTE, ABACO GIAPPONESE, BALLETTO, PITTURA, CALLIGRAFIA E VIOLINO.

NESSUNO TI HA CHIESTO NULLA!
FLAP
E VA BENE. VORRA' DIRE CHE VI CONCEDERO' SOLO UN BRANO.

...CASPITA!
HAI COSI' TANTI CORSI DA SEGUIRE? POVERINO!

E BASTA CON L'IMITAZIONE DI AUSTIN POWERS!
SPASMICO, BABY!

SMET-TILA, SERI-NA!
SE SEI COSI' NERVO-SA...
...NON RIUSCIRAI A STRINGERE NEMMENO LE AMICIZIE PIU' FACILI!

OH, NON SI PREOC-CUPI, SIGNOR NYANPU!
E' TUTTA COLPA MIA.

GRAZIE, TAMU-RA.
E' DURATO POCO, PERO' E' STATO PIACE-VOLE. PER LA PRIMA VOLTA IN VITA MIA HO POTUTO ASSAPO-RARE L'AMICIZIA.
JI-MYO-JI...

YAWN
...UNO SBADI-GLIO?!
SHOCK
CHE TIPO!

PER-BACCO... IL TUO AMICO E' DAVVERO SINGOLA-RE!
MA NON ERI TU IL SUO AMICO NUMERO UNO, NYANPU?
LIBRETTO DEGLI APPUNTI DI NYANPU
JIMYOJI PUO' RESTARE ANCHE DA SOLO, PER QUANTO MI RIGUARDA

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN

ALZATI, SERINA!
LA COLAZIONE E' PRONTA!
CIP CIP
ECCOMI!

BUONGIORNO, PAPA'!
DOV'E' LA MAMMA IMPIEGATA?

E' ANDATA A KYOTO PER UN LAVORO URGENTE.
FRIZZ
TLAK
TLAK
DICEVA CHE IL SUO NUOVO PIANO DI LAVORO E' STATO ACCETTATO.

CASPITA!
LA MAMMA IMPIEGATA E' SEMPRE COSI' INDAFFARATA...
LAP LAP

SERINA.
COSA SIGNIFICA IMPIEGATA?

UNA PERSONA CHE LAVORA IN UN'AZIENDA E CHE PRENDE UNO STIPENDIO OGNI MESE E' CHIAMATA COSI'.
E' UN LAVORO.

P-PROPRIO COSI', NYANPU...
IO NON RICEVO UNO STIPENDIO DA CIRCA TRE ANNI...
ALLORA KIYOSHIRO NON LO PRENDE?
KLANG
AUGH!
UGH... UN DIRETTO ALLO STOMACO...
HNF HNF
COSA TI E' SUCCESSO, PAPA' DISOCCUPATO?
PERCHE' NON LAVORI IN MODO TALE DA POTER RICEVERE UNO STIPENDIO.
CAPISCI IL PERCHE'?
THUM
UGH
COUGH
COUGH
COSA STAI FACENDO IN QUESTO LUNGO PERIODO SENZA IMPIEGO, PAPA' DISOCCUPATO?
RATTLE RATTLE
MA PURTROPPO... LA TUA RISPOSTA NON E' ESATTA!
HANF HANF
PER ESSERE UN GATTINO, SFERRI DEI COLPI ABBASTANZA DURI, NYANPU...

LA RISPOSTA GIUSTA E'...
NON RICEVO UNO STIPENDIO PERCHE' SONO UNA PERSONA CHE NON LO MERITA.

THUM

UH... UGGH...
BECCATO AL FEGATO...
...
RATTLE RATTLE

E' MEGLIO NON IRRITARE TROPPO PAPA', NYANPU...

CARO NYANPU...
TLAK TLAK
...PERCHE' PENSI CHE NON DIMINUISCANO MAI GLI INCIDENTI STRADALI A QUESTO MONDO?

ORA COME ORA, IL PAPA' DISOCCUPATO HA DELLE COSE CHE GIRANO COME UN HULA HOOP, PER VIA DEL FATTO CHE E' STATO LICENZIATO...
EPPURE ALL'APPARENZA SEMBRA CHE STIA CUCINANDO COME SE NIENTE FOSSE...
SIZZLE

LA RISPOSTA E'... PERCHE' MOLTE PERSONE CHE NON DOVREBBERO FARLO, GUIDANO COMUNQUE LE AUTO!

EHM... PERCHE' CI SONO TROPPE AUTO IN GIRO?
GLU GLU
NON C'E' BISOGNO DI RISPONDERGLI, ALTRIMENTI LA CONVERSAZIONE TIRERA' TROPPO PER LE LUNGHE.

AH AH AH... NO, NON E' COSI'.

COME NEL MONDO DELLO SPORT O DELL'ARTE...
...ANCHE PER GUIDARE UNA MACCHINA OCCORRE GUSTO E UN TALENTO SPECIALE!
SE LASCIASSERO GUIDARE LE AUTOMOBILI SOLO A CHI HA TALENTO PER FARLO...
...NON CAPITEREBBERO MAI INCIDENTI STRADALI!
MAI NESSUN INCIDENTE?
MA, TUTTAVIA...
...QUAL E' LA SITUAZIONE ATTUALE?

CHI HA TALENTO... E ANCHE CHI NON CE L'HA... NEL RISTRETTO SPAZIO TERRESTRE DELL'ARCIPELAGO GIAPPONESE...
...DEVE COMUNQUE ADEGUARSI A CIRCOLARE IN UNA GIUNGLA AFFOLLATA...
IN QUESTO MODO SARA' SEMPRE IMPOSSIBILE ANNULLARE GLI INCIDENTI STRADALI...

ASCOLTAMI, NYANPU!
CHI NON HA TALENTO PER GUIDARE...
...NON DEVE FARLO PER FORZA!
ALLO STESSO MODO...
...ANCHE CHI NON HA TALENTO PER LAVORARE, NON DEVE ESSERE COSTRETTO A FARLO!
UNA CONCLUSIONE PIUTTOSTO FORZATA.
ALLORA TU SEI UNA PERSONA CHE NON DEVE LAVORARE, PAPA'?
OH... SERINA, QUESTO E' TROPPO!
SWISSSH
AH, SCUSA!
OH!
GRAB

FSSSSH
GUARDA! L'HA BLOCCATO!

HAI PROPRIO RAGIONE, FIGLIA MIA...

ESATTO...
IO SONO UNA PERSONA ESENTATA IN VIA ECCEZIONALE DAL LAVORARE!

MA IO NON INTENDEVO DIRE QUESTO...
BLINK
BLINK
IO SONO UN PRESCELTO DA DIO... SONO RIUSCITO A FARE RITORNO DALL'INFERNO DEL LAVORO INFINITO!

SU, MANGIANE QUANTO NE VUOI!
IO, IL PAPA' DISOCCUPATO, HO CUCINATO IN MANIERA PERFETTA QUESTO CREME CARAMEL PIENO D'AMORE, SFRUTTANDO IL TANTO TEMPO LIBERO CHE NON SO COME UTILIZZARE ALTRIMENTI...
TUP

WOOOBLE

VERAMENTE... ORA SONO PIENISSIMA... FAREI VOLENTIERI A MENO DI MANGIARLO...
SMASH
THUD

AH!

PLIC
HA BATTUTO LA TEMPIA
PLIC

MANGERO' IL TUO CREME CARAMEL!
PAPÀ DISOCCUPATO!
OH, NO! NON MORIRE, PAPA'!

SSSH SSSH
SIZZLE SIZZLE

STA BRUCIANDO TUTTO, QUI!
ACCIDENTI!
TAPTAP

LIBRETTO DEGLI APPUNTI DI NYANPU
A QUANTO PARE, IL PAPA' DISOCCUPATO E' PIUTTOSTO RESISTENTE AI COLPI BASSI

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
PIUME D'ANGELO

みんなの
Tea Room

...

ANCHE CONTROL-LANDOLE RIPETUTA-MENTE, NON CREDO CHE CAMBIERA' QUALCO-SA...

RIND...
...NON C'E' QUAL-COSA CHE POSSO FARE?

PER ORA NON C'E' ANCORA NULLA...
CAPISCO...

HA RAGIONE LEI, SKULD.

NON E' ANCORA VENUTO IL MOMENTO DI RICHIEDERE IL TUO INTERVENTO.

TU SEI IL NOSTRO ASSO NELLA MANICA.

OK!
...

SNIP
SNIP
HO RAGIONATO UN PO' SUL DA FARSI, PER RENDERMI UTILE...
...COSI' HO IDEATO QUESTA TATTICA.
CHE COSA STAI FACENDO?
EH EH EH...
FLAP
SACRA TECNICA DELL'ANGELO FINTO!
WHIB
TIRA TIRA

NON TI SENTI ALMENO UN PO' RIDICOLO?!
CREDI DI ESSERE UN GENIO PER AVER CREATO QUALCOSA DEL GENERE?
SIGH... AVEVO L'IMPRESSIONE CHE SAREBBE STATO UN INSUCCESSO...
CLANK
FLAKFLAK
QUALCOSA A CUI AVEVO GIA' PENSATO IO?!
COMUNQUE E' ANCORA INCOMPLETO.
PSSSSSH

E INOLTRE, L'IDEA E' STATA GIA' RESPINTA DA RIND.

COS...?!

VI SONO MOLTO GRATA PER IL VOSTRO INTERES-SAMENTO...

...MA DUBITO DAVVERO CHE QUE-STA TATTI-CA POSSA ESSERE EFFICACE.

MA...
PER-CHE'?
FLAK FLAK

QUAL E' IL PUNTO CHE AC-COMUNA LE DUE VITTIME?

IL FATTO CHE APPAR-TENGANO AL GENERE DI PERSONA CHE DESIDE-RA ESSERE LA REGINA INCONTRA-STATA DI QUALCOSA!
E' VERO.
SONO TROPPO SICURE DI SE STES-SE!
HAI RAGIO-NE.
VANNO SEMPRE IN GIRO MEZZE NUDE!
NON INTEN-DEVO QUESTO.

NO-
NOSTANTE SAPESSERO CHE C'ERA IL DIVORATORE DI ANGELI IN CIRCOLAZIONE...
...ENTRAMBE HANNO EVOCATO IL PROPRIO ANGELO, PERMETTENDO CHE GLI FOSSE ESTIRPATO.

ESATTO.

PERO'...

PERCIO' SONO COSTRETTA A RESPINGERE LA TATTICA DA VOI PRESENTATA.
FLAK FLAK

...INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE QUESTI ULTIMI SIANO GIA' STATI MATERIALIZZATI O MENO.
IN ALTRE PAROLE, SEMBRA CHE IL DIVORATORE DEGLI ANGELI RIESCA A FIUTARE E AD ASSALIRE I SUOI BERSAGLI...

SIETE DAVVERO MERAVIGLIOSI.
...LE VOSTRE INTENZIONI SONO APPREZZABILI.

HO PENSATO DI FARMI UN BAGNO.
CAPISCO. ALLORA VENGO ANCH'IO CON TE.
UN BAGNO?!
DUE DEE...
...AL BAGNO!

EHI!

SI'?! SCUSAMI! PERDONAMI! MI DISPIACE!
KEI-ICHI!

IN FIN DEI CONTI, QUALUNQUE NOSTRO SFORZO GIRA A VUOTO...

POSSIBILE CHE TU E IO SIAMO TANTO INUTILI...?
ASCOLTA, KEIICHI...

AH... N-NIENTE, FIGURATI...
PERCHE' MI CHIEDI SCUSA?

SE NON RIESCO A EVOCARLO...
...E' COME SE NON L'AVESSI.
E NON ABBIAMO NEANCHE UN ANGELO.
TU NE HAI UNO.
SE SEI SICURA DI NON ESSERE IN GRADO DI EVOCARLO...
...PERCHE' TIENI L'UOVO DELL'ANGELO CON TE?
IN REALTA' CREDI DI RIUSCIRCI...
!
...UN GIORNO O L'ALTRO... NON E' COSI'?

...ECCO PERCHE' MI IRRITI.
I TUOI RAGIONAMENTI AD ALTA VOCE SONO SPESSO GIUSTI...
...
TI CHIEDO SCUSA...
GRAZIE.
IO? NON HO DETTO NIENTE.
COME HAI DETTO?!

COSA TI PRENDE, RIND?
IL MIO MODO DI PARLARE ERA FORSE INOPPORTUNO?
CREDO DI AVERLI APPREZZATI, MA NON SEMBRAVANO ESSERNE FELICI.
RIND...
LA RISPOSTA E' SEMPLICE...

L'HAI
DETTO
SENZA
SORRI-
DERE...

SORRI-
DERE?!

UH?

...

SE NON SBAGLIO, UN SORRISO SI CREA IN QUESTO MODO.
UN SORRISO NON SI CREA...
...MA APPARE SPONTANEAMENTE.
...
UH?
OHMMMMMMMMMMMMMHHH

RIND?!
COSA TI SUCCEDE?
AAH...
MI E' SUCCESSO DI NUOVO...
LE PIUME...
PIUME...
...DI ANGELO...

UUH...
PIU-
ME...

...HO CAPITO!
ORA E' TUTTO CHIARO!

HO SENTITO QUALCOSA CADERE PER TERRA...
NON ENTRARE!
AH!
MA?!
CO...?!

BLINK
OH!
...
SCUSAMI...
...MA NON POSSO LASCIARE CHE TI AVVICINI A ME.

TLAC

ASPETTA! CHE COSA SIGNIFICA QUESTO?!

CON UN'ALTISSIMA PROBABILITA' DI AVER RAGIONE, CREDO DI ESSERE RIUSCITA A CAPIRE DOVE SI TROVI IL DIVORATORE DI ANGELI...

COSA?!
DOVE SI TROVA?!

SEMBRA CHE AGISCA COME UN PARASSITA... E' DENTRO DI ME!
COSA?!

Editoriali on line (K153-A)
Carissimi Kappa boys... Scusate il 'carissimi': è sempre giusto diffidare da chi inizia in tal modo lettere ed e-mail. Chiarito questo punto, torno a dirvi: carissimi Kappa boys, non è la prima volta che vi scrivo, né sarà l'ultima; mi chiamo Sebastiano e alla soglia degli 'enta' mi sembrava doveroso darvi un saluto. Non stringo ancora tra le mani **Kappa Magazine** 150 (eresia!), ma appena raggiungo dalle Marche la mia fumetteria di fiducia a Bologna, sarà sicuramente la prima cosa che leggerò. Durante queste vacanze natalizie ho avuto modo di raccogliere le idee e di formulare qualche anomalo pensiero: mi capitano sempre pensieri anomali quando mi concentro... Ma magari è un pregio! Ho preso coscienza di come siamo cresciuti e di come siamo cambiati in questi anni in cui ci siamo fatti compagnia. Be', mi piace pensare che anch'io vi ho in qualche modo intrattenuti in questo lungo viaggio; del resto conservo gelosamente una foto fatta in vostra compagnia quando ancora la maggioranza dei lettori ignorava le vostre belle facce. Volevo ringraziarvi ancora una volta. Non per le interessanti proposte editoriali, non per la tenacia con cui avete creduto in progetti 'difficili', non per la puntualità e il rigore delle vostre pubblicazioni, non per aver curato maniacalmente le traduzioni, non per il coraggio di aver proposto la lettura 'alla giapponese' (dragonbòl: ah ah ah)... ci sarebbero tanti altri 'non per' da aggiungere all'elenco, ma sarà meglio anche scrivere il motivo vero, quello più intimo, per cui volevo ringraziarvi. Con molta semplicità faccio riferimento alla vostra intelligenza. Essa si manifesta in modo esplicito in diverse forme che ho avuto modo di apprezzare in tutto questo tempo. La denuncia di tanta idiozia e ipocrisia, l'ascolto e la correttezza nel rapporto con i lettori, il confronto e la tolleranza, le osservazioni spesso astute... Be', sì, di questo devo proprio ringraziarvi; al tempo stesso devo anche ammettere la necessità di una 'rivista intelligente' come **Kappa Magazine** e soprattutto di chi c'è dietro. Ogni mese mi stupisco di come una così inattesa alchimia continui a imperversare nelle edicole e nelle fumetterie. Esigenze di mercato, passione, intelligenza (tanto per essere chiari) e professionalità che per 150 numeri hanno convissuto in armonia (e continueranno a farlo). Rileggendo quanto ho scritto mi rendo conto di essere stato un bel po' mieloso, ma mi sono trattenuto e soprattutto ho scritto proprio quello che volevo dire, esattamente come quel 'carissimi' in apertura. Continuando a richiamare righe scritte più sopra, riferendomi agli anomali pensieri, vorrei proporvi un'idea. Tante cose su cui ho aperto gli occhi (sì: pure il terzo!), le ho capite dai vostri editoriali, dalla posta e dagli articoli/dossier che nel tempo sono comparsi su **KM**. Vi propongo di ospitare sul sito della Star Comics, o dovunque vogliate, almeno l'insieme di tutti gli editoriali con data e numero del **KM** da cui sono stati tratti. Vorrei anche chiedervi il permesso e la possibilità di poter ospitare quanto detto (solo gli editoriali!) in un mio 'futurissimo' sito. A mio avviso, tale materiale deve di diritto poter essere letto e meditato da tutti coloro che hanno il coraggio di posarci gli occhi sopra: c'è il rischio di vincere sull'ignoranza, sull'ipocrisia e sul pregiudizio. Non sono ottimista, ma adoro illudermi! Senza volere ho quasi scritto una Kappa-frase! Vi lascio, ma non senza un abbraccio. **Sebastiano De Angelis**
N.B.: I personaggi presenti in questa mail sono tutti maggiorenni, e comunque si tratta di persone realmente esistenti e non di semplici rappresentazioni grafiche (che simpaticone!).

Caro Sebastiano, quando arrivano lettere piene di complimenti come la tua, ci pensiamo sempre due volte prima di pubblicarle, perché c'è il rischio di sembrare un tantino autocelebrativi. Sai come si dice: "chi si loda, s'imbroda", anche se in questo caso le lodi vengono da altri. A prescindere da questo, c'è da dire che i nostri editoriali sono apprezzati e contestati al tempo stesso, ed è giusto così: se tutti avessero la stessa opinione, la discussione morirebbe, e con essa se ne andrebbero tante altre cose importanti. Quello che c'interessa maggiormente è stimolare proprio la voglia di comunicare, a costo di lanciare vere e proprie provocazioni. Il rischio della mancanza di comunicazione è sempre il solito, ovvero quello di cadere in una sorta d'inedia nella quale tutti accettano qualsiasi cosa senza ragionarci su, senza gustarlo veramente, senza pensare che potrebbero anche esserci scelte differenti rispetto a quelle che appaiono più comode e a portata di mano. Venendo alla tua richiesta, penso che nessuno se ne avrà a male se vorrai citare in qualche modo i vecchi editoriali pubblicati a pagina 1 di ***Kappa Magazine*** *sul tuo 'futurissimo' sito, basta che specifichi sempre la fonte da cui sono tratti i brani in questione, per permettere a chi fosse interessato di approfondire gli argomenti trattati. Gli articoli veri e propri, invece, sono di proprietà dei singoli autori, e quindi 'off limits'. Per il sito Star Comics usiamo spesso stralci di editoriali o di articoli, quindi direi che in parte l'operazione è già in corso. Grazie per le 'belle facce' (ma sei sicuro che fossimo proprio noi? Non diresti così, altrimenti), e... be', non siamo più in edicola da oltre un anno, ormai, ma le cose qui in fumetteria si sono fatte particolarmente interessanti, quindi a noi va bene lo stesso. Un grazie per l'interesse e l'entusiasmo, che fanno sempre piacere. Continua a seguirci, e ti garantisco che non resterai per niente deluso!*

Oh, mia 'cara vecchia' Dea! (K153-B)
Salve a tutti i Kappa Boys. Sono un ragazzo di quasi vent'anni, e vi scrivo a riguardo di un argomento a me molto caro, cioè **Oh Mia Dea!**. Il mitico primo capitolo uscì nell'ormai lontano luglio 1992 nel numero 1 di **Kappa Magazine**. All'epoca avevo sette anni, e proprio da quel numero con **3X3 Occhi** in copertina cominciai a seguire la vostra rivista. All'inizio leggiucchiandola in fumetteria e in edicola, poi, dopo molti anni, cominciando a comprarla più o meno regolarmente. Tredici anni sono passati, molti manga si sono succeduti, ma soprattutto sono passati 156 capitoli di **Oh Mia Dea!**, e la conclusione di quella che ritengo la più bella commedia romantica mai scritta non è ancora veramente prossima. Infatti, se non erro, il 25° volume si conclude col capitolo 162, e la serie completa dovrebbe essere di 29 volumi, il che vuol dire che mancano circa 30 capitoli alla fine, cioè due anni e mezzo! Io mi chiedo: è giusto **Oh, mia Dea!** in un contenitore (seppur d'eccezione, come **Kappa Magazine**) mentre in tutte le nazioni gli è stato dedicato un albo monografico? No, ragazzi, non ce la faccio ad aspettare così tanto. Fate qualcosa, non so, una serie di speciali come il numero 20 e 1/2, un colpo di reni monografico, ma cercate di fare qualcosa. Vi prego! Non potete farci aspettare così tanto. Salutoni a tutti! **Guido Munari**, Bologna

Spesso sono costretto a tornare a toccare il tasto di ***Oh, mia Dea!*** *per chiarire qualche concetto fondamentale, ma non mi dispiace. Anzi, mi permette di lanciare un 'promemoria' globale a chiunque si ponga le tue domande:*
(1) *Il fumetto di* ***Oh, mia Dea!*** *è iniziato in Giappone nel 1989 sulla rivista mensile "Afternoon". Questo significa che da ben quindici anni, ogni mese, Kosuke Fujishima crea un solo nuovo episodio di questo fumetto.*
(2) *In Italia* ***Oh, mia Dea!*** *ha preso il via nel luglio del 1992 sulla rivista mensile* ***Kappa Magazine****, solo due anni e mezzo dopo l'inizio in Giappone. Ciò significa che, da quel momento, gli episodi sono sempre stati pubblicati nel nostro paese allo stesso ritmo dell'edizione originale, con una 'differita' costante che, per le ragioni sopracitate, non può aumentare, né ridursi mai: mentre in Italia stiamo pubblicando il volume 25, in Giappone è uscito il volume 30. Quando pubblicheremo il 26, uscirà il 31, e via così...*
(3) *Attenzione all'equivoco:* ***Oh, mia Dea!*** <u>non si è ancora concluso</u> *in Giappone! Quindi, se dovessimo iniziare una sua pubblicazione monografica mensile in Italia, avremmo materiale solo per due anni e mezzo, dopodiché saremmo costretti a interromperla, in attesa dei nuovi episodi. Come accaduto a* ***Guyver*** *e* ***One Piece****!*
(4) *Ogni volume di* ***Oh, mia Dea!*** *contiene cinque-sei episodi. Nel momento in cui dovessimo raggiungere l'edizione giapponese, la cadenza di uscita degli albi italiani diventerebbe semestrale! Ora che abbiamo risolto i problemi di* ***3x3 Occhi****, vorremmo evitare di sottoporre* ***Oh, mia Dea!*** *a un analogo martirio editoriale. Quando Kosuke Fujishima lascerà intendere che questa serie si sta avviando verso la sua conclusione, finalmente potremo proporla su albi mensili monografici senza timore d'interruzione. Avremmo già 'estratto' Belldandy & co. da tempo da questa sede, anche perché ormai* ***Kappa Magazine*** *ha preso una direzione completamente diversa, e in un certo senso* ***Oh, mia Dea!*** *in questa nuova fase editoriale della nostra rivista c'entra e non c'entra, ma purtroppo, a volte, non si può avere tutto, e bisogna prendere decisioni utili a garantire la continuità di un fumetto. Insomma: 'libereremo'* ***Oh, mia Dea!*** *appena possibile! Appuntamento al mese prossimo, con l'ospite d'onore* ***Takashi Shiina*** *e la sua storia autoconclusiva* ***La Principessa Ragno****! Non mancate!*

Andrea BariKordi

A QUANTO PARE, QUEL MONTE E' DAVVERO UN BEL POSTO...

MIKE...

GUARDA CHE FACCIA... COME SE NON FOSSE SUCCESSO NULLA.

...
...GRA-ZIE.

SNIFF

E' STATA UNA VERA SORPRESA!
GNAM GNAM

DOPO CHE IL NONNO E' USCITO, LEI E' TORNATA ALL'IMPROVVISO!
QUELLA FORMULA MAGICA HA FUNZIONATO DAVVERO!

SO-
REL-
LINA!
CORRI!
SBRI-
GATI!

AH!

TRIKA GNIK
TRIKA GNIK
TRIKA GNIK

OGNI TANTO MIKE SCOMPARE...
...PER POTER DIVENTARE PIU' FORTE.

...
SCUSAMI.

E LO FA SOLO PER UNA RAGIONE.
PER POTER RIMANERE CON VOI IL PIU' A LUNGO POSSIBILE.

SIGH SIGH

AHIO!

TAP

MA...
NON-
NO?!
SCIOC-
CA!

COSA AVRESTI FATTO SE TI FOSSI PERSA ANCHE TU, CERCANDO UN GATTO SMAR-RITO?
SE TU AVESSI OL-TREPASSATO QUEL CONFINE, SARESTI STA-TA TRASCI-NATA ALL'IN-FERNO DA UN CARRO INFUOCATO.

...
FA LO STES-SO. PA-ZIENZA.

ANCHE COSI'...
NON SMETTE-RO' DI VOLERLE BENE.

...

LA TUA MIKE...
...SE N'E' GIA' ANDA-TA DAL PAESI-NO.

CHE INVI-DIA...
DICO DAV-VERO.

VOI DITE CHE NOI GATTI SPARIAMO DALLA CIRCOLAZIONE QUANDO PERCEPIAMO LA FINE DELLA NOSTRA ESISTENZA.
IN REALTA' NON E' AFFATTO COSI'.

TI RACCONTO UNA STORIA INTERESSANTE.

NOI CI PRENDIAMO CURA DELLA NOSTRA SALUTE ANDANDO IN UN POSTO VERAMENTE SICURO.
QUESTA E' LA PROVA CHE NOI CI FIDIAMO POCO DI VOI.

...NON E' AFFATTO UN'ECCEZIONE.

ANCHE MIKE, ALLA QUALE TU VUOI TANTO BENE...

PERCHE' NON HAI PROSEGUITO?

...

QUELLO...
...NON E' UN MONDO DOVE IO POSSA METTERE PIEDE...

E' LI', POCO PIU' DAVANTI. VA' A VEDER-LA.
CHIEDILE SE VUOL TORNARE INDIETRO CON TE.
AVAN-TI.

SU.
APRI LA PORTA E IN-CAMMI-NATI.
...PER QUANTO IO DESIDERI IL RITORNO DI MIKE...?
POSSO VERAMENTE SUPERARE QUESTO CONFINE...
I GATTI HANNO IL LORO MONDO.
COSA TI SUC-CEDE?

WHO
WHO

E' QUI DAVANTI.
CAMMINA PER UN PO', E ARRIVERAI AL PAESINO AI PIEDI DEL MONTE.

YAK
YAK
YAK

...
CHE BUON PROFUMO...

E CHE COSA HA DETTO MIKE?
NON MI HA RISPOSTO.

IMMAGINO CHE LEI SIA ANCORA...
...MOLTO AFFEZIONATA A VOI DUE.

LA INVIDIO.
LA INVIDIO VERAMENTE.
UH?

...E' D-DIVENTATO PIU' GRANDE...?

VA' A TROVARLA.
NE SARA' SICURAMENTE FELICE.
...

I-IO... SI'.
ALLORA DOVRESTI SAPERLO.

IL NOME MONTE INABA...
...COME LO PRONUNCIAMO NOI, SIGNIFICA "ANDARSENE"... ECCO PERCHE IL POSTO DOVE NOI ANDIAMO E' CHIAMATO SEMPLICEMENTE "IL MONTE".
IN FONDO, ANCHE PER VOI ESISTE QUALCOSA DI SIMILE.

...IL POSTO DOVE ANDATE...?
ALLORA... MIKE STA SVOLGENDO QUALCHE SERVIZIO?

NO... QUESTA VOLTA E' IMPEGNATA IN UNA CURA TERMALE NEL PAESINO AI PIEDI DEL MONTE.
SEMBRA CHE LEI SIA MOLTO STANCA PER VARI MOTIVI.

IL GIORNO CHE MI HAI VISTO CON LEI...
...LE STAVO CONSIGLIANDO DI TRASFERIRSI DEFINITIVAMENTE SUL MONTE.

E' SANA E SALVA, ALMENO?
DIMMI QUALCOSA DI MIKE...
STA BENE.

...
MENO MALE!

...

EHI...
...COSA C'E' LA' DAVANTI?
LA' DAVANTI C'E' UN PASSAGGIO CHE CONDUCE AL MONTE SACRO.
TU HAI USATO LA FORMULA MAGICA PER FAR TORNARE IL TUO GATTO, VERO?

COSA CI FAI SEDUTA LI' FUORI?
ENTRA E CHIUDI LA PORTA A CHIAVE.
AH... SI'!

CHAK

SHIZURU NON E' ANCORA TORNATA?
BE'... E' TORNATA, MA... E' USCITA DI NUOVO PER...
PER UN CERTO IMPEGNO...

...

VIENI CON ME.

SE-GUI-MI.

ALLO-RA TU SAI...
...DOVE SI TROVA MIKE...?
SI'.
E' DA QUE-STA PAR-TE.

...
RUSTLE

UH?!

NON SERVI-RA' UNA COSA DEL GE-NERE.
I MIEI OCCHI SONO MOLTO PIU' LU-MINOSI.

DA QUEL GIORNO MIKE NON E' PIU' TORNATA.
NE SAI QUALCOSA?
TU ERI INSIEME A MIKE...
...VERO?!
YAWN
TUP

E'
QUEL
GAT-
TO...
FLAP

ACCI-PIC-CHIA...
I GATTI SI RA-DUNANO QUI...

ANF
PANT
ANF
PANT

...MA PUO' DARSI CHE SIA STATA SOLO UNA MIA IMPRESSIONE.
FRUSH
SORELLINA?
VUOI CHE VENGA ANCH'IO?
NO.
TU RIMANI A CASA, MIZUKI.
NON PENSI...
...CHE SIA MEGLIO DIRLO AL NONNO?
...
VOGLIO SOLO FARE UN SALTO A CONTROLLARE.

COSA C'E'?
POCO FA...
...TORNANDO DA SCUOLA...

...HO INCONTRATO UNO STRANO GATTO.

PER CASO, E' UN PO' SPORCO, COL PELO LUNGO...
...E LA CODA BIFORCUTA?
NO, LA CODA ERA NORMALE.

MA QUANDO CI SIAMO INCROCIATI...

RIFERISCI QUESTO A TUA SORELLA MAGGIORE.
SE VERRA' IN SERATA AL TEMPIO DEDICATO ALLA DEA KANNON, ALL'ESTREMITA' DEL MONTE DEL NORD, LE FARO' DA GUIDA.

CO-SA?!
UN GAT-TO?!

E' QUESTO IL MOTIVO PER CUI SEI GIU' DI MORALE ULTIMA-MENTE?!
OH, E IO CHE CREDE-VO...
...CHE CREDEVI COSA?!

QUESTO E' UN PROBLEMA SERIO PER SHIZURU!
SI', SI', CALMA, HO CA-PITO!

COMUN-QUE I GAT-TI SONO SEMPRE IMPREVE-DIBILI...
FORSE NON E' NECESSA-RIO CHE TI PREOCCUPI COSI' TAN-TO, NO?

CHAK
CHAK

CHAK

SOREL-LINA!

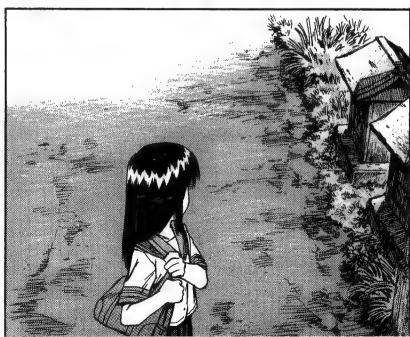
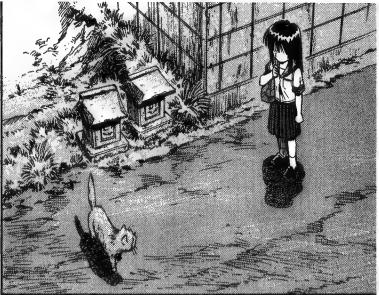
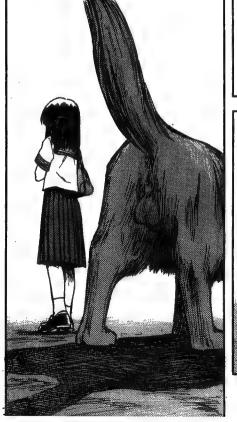
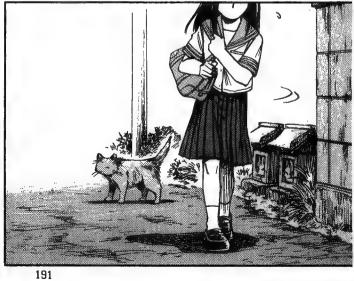
FORSE DOVREI CHIE-DERGLI INFOR-MAZIO-NI...?

MA...

...PUO' DARSI CHE SAP-PIA QUAL-COSA SU MIKE.

NO! NON DEVO FARLO!
MIO NONNO MI DICE SEMPRE DI NON AVERE NUL-LA A CHE FARE CON QUESTO TIPO DI ESSERI!

...HO PAU-RA!
RATTLE

HO QUASI LA SENSAZIONE CHE POSSA TRASCINARMI VIA DA QUAL-CHE PARTE...
COME IMMAGINAVO... QUELLO NON E' UN GATTO NORMALE!

FORSE QUELLA VOLTA NON AVREI DOVUTO VEDERE QUELLA SCENA...
C'E' ANCHE UNA FAVOLA CHE RACCONTA DI UN GATTO CHE SPARISCE DOPO ESSERE STATO VISTO DA QUALCUNO IN UN MOMENTO POCO OPPORTUNO...

FRUSH

OH!
E' IL GATTO CHE STAVA CON MIKE QUEL GIORNO!

SE SUCCEDESSE QUESTO, NON CI SAREBBE MOLTO DA FARE.
ANCHE I GATTI HANNO IL LORO MONDO.

SIGH
SI'... PERO'...
...L'ALTRA VOLTA, CON LA FORMULA MAGICA, TORNO' SUBITO!

NON E' VERO, NONNO?
BE'... SI'.

STIAMO FACENDO TUTTO IL POSSIBILE, CHIEDENDO ANCHE LA COLLABORAZIONE DEI VICINI DI CASA.
CAPISCO CHE SIETE PREOCCUPATE PER LEI, MA ASPETTATE FIDUCIOSE IL SUO RITORNO.

...VA BENE.

...
MMM...

* MONTAGNA CHE SI ESTENDE TRA LE PROVINCE DI KUMAMOTO E OITA. KB

* QUESTO METODO VARIA A SECONDA DELLE REGIONI. TK

** L'ATTUALE PROVINCIA DI TOTTORI. KB

*** "MATSU" IN GIAPPONESE, CHE SIGNIFICA ANCHE "ASPETTARE". KB

TACHI WAKARE INABA NO YAMA NO MINE NI OURU MATSUTOSHI KIKABA IMA KAERIKON. ->

FIN DA QUANDO ERAVAMO PICCOLE...
...MIKE HA SEMPRE RAPPRESENTATO QUALCOSA DI SPECIALE PER NOI DUE...

...

E' SEMPRE RIMASTA AD ASCOLTARE TUTTE LE NOSTRE ESPERIENZE E I NOSTRI PROBLEMI... TUTTE QUELLE COSE CHE NON POTEVAMO RACCONTARE AD ALTRI... E CI HA CONSOLATO...
FORSE CI SIAMO COMPORTATE SEMPRE IN MANIERA EGOISTICA...

...MA VORREI CHE TORNASSE PRESTO!

WHUP

E DA QUEL GIORNO...

...MIKE NON E' PIU' TORNATA...

...MIKE?
CASPITA... E' ARRIVATA DA SOLA FIN QUI?
QUEL GATTO CHE STA INSIEME A LEI... SARA' UN SUO AMICO?
YAWN
FLIP
FRRR
FLAPP
UH?!

LA PICCOLA MIKE NON HA FATTO PIU' RITORNO A CASA.

E' CAPITATO SPESSO CHE RIMANESSE FUORI PER QUALCHE GIORNO...
MIKE!
MIKE!
LA PAPPA!
CLANG
CLANG
...MA QUESTA VOLTA LA SUA ASSENZA E' STATA TROPPO LUNGA.

ANCHE MIZUKI E' MOLTO PREOCCUPATA PER LEI.

Takatoshi Kumakura
MOKKE
#14 INABAYAMA

OTAKU CLUB - CONTINUA

MMM...

AH! EH, GIA'!
COSA SCRIVIAMO NELLO SPAZIO PER IL NOME DEL CIRCOLO?
MMM... NON CREDO SIA OPPORTUNO SCRIVERE IL NOME GENSHIKEN IN IDEOGRAMMI.
GIA'... CI PRESENTIAMO CON UNA PUBBLICAZIONE PER ADULTI... LA SCUOLA POTREBBE PRENDERLA MALE...

E USARE UN'ABBREVIAZIONE?
NON E' CHE NON VA BENE... SOLO NON CREDO ABBIA MOLTO SENSO...
DOVREMO INVENTARE UN NOME, ALLORA...

PERCHE' NON SCRIVI GENSHIKEN IN SILLABE HIRAGANA, INVECE CHE IN IDEOGRAMMI?

OH... MA CERTO...
VISIVAMENTE E' UN PO' AMBIGUO... MA NON E' NIENTE MALE...

ORA CHE CI PENSO, E' STATA IN QUELL'OCCASIONE CHE SONO STATO PICCHIATO PER LA PRIMA VOLTA DA KASUKABE...
OH, WOW, CHE NOSTALGIA!
MI MERAVIGLIO CHE TI RICORDI DI UNA COSA DEL GENERE!

ANZI, TI CHIEDO SCUSA.
NON E' **CARINO** PICCHIARE UNA PERSONA CHE SI VEDE PER LA PRIMA VOLTA.
EHM...
NON PREOCCUPARTI...

BE', A QUANTO PARE ERO **DESTINATO** A DIVENTARE PRESIDENTE.
ESSERMI ISCRITTO AL GENSHIKEN PROPRIO IN QUEL MOMENTO, ED ESSERNE DIVENTATO L'ATTUALE PRESIDENTE...
...TUTTO ERA SCRITTO NEL **LIBRO DEL FATO**. E ORA SONO QUI A COMPILARE LA DOMANDA PER PARTECIPARE AL COMIFES.
GIUNTI A QUESTO PUNTO, ANDRO' **FINO IN FONDO!** AH AH AH!
SE DICI COSI', CREDO CHE SIA VALSA LA PENA DI AVERTI NOMINATO PRESIDENTE!

...SAI, NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE AVRESTI DAVVERO PRESENTATO LA DOMANDA.

IN REALTA' AVRESTI SEMPRE VOLUTO PARTECIPARE COME CIRCOLO, VERO?
BE', ECCO...
ASPIRAVO A PARTECIPARE, IN LINEA DI MASSIMA... MA NON AVEVO MAI PENSATO DI FARLO DAVVERO...

PERO', QUANDO MI E' SFUGGITA QUELLA FRASE NEL MOMENTO IN CUI SONO DIVENTATO PRESIDENTE, ALL'IMPROVVISO MI SONO RESO CONTO CHE AVREI POTUTO REALIZZARE QUESTO DESIDERIO...
FORSE E' VERO... L'HO SEMPRE VOLUTO...

RIPENSANDOCI ORA, E' PROBABILE CHE IO MI SIA ISCRITTO AL GENSHIKEN PROPRIO PER VIA DELLE FANZINE...
GIA'... UNA BELLA SORPRESA PREPARATA APPOSTA PER TE!

E COSI' ORA STO PERFINO COMPILANDO LA DOMANDA DI PARTECIPAZIONE AL COMIFES...
CHISSA' SE DEVO CONSIDERARLA LA MIA RIVALSA O IL MIO DECLINO?
OH, VEDILO COME UN BARATRO SENZA FONDO!
AHAHAHAHAHAH

⑭前回受付番号
⑮前々回受付番号
⑥サークル名(カナ)
フリガナ
代表者氏名
②氏名(姓)
笹原
(名)
⑦ペンネーム
代表者ペンネーム
フリガナ
③住所〒
職業 学生
COMPILAZIONE PREVENTIVA A MATITA

L'ILLUSTRAZIONE CHE RAPPRESENTERA' IL CIRCOLO RAFFIGURA LA PRESIDENTESSA.
E' STATO KUGAYAMA A DISEGNARLA, VERO?
ESSENDO TUTTO BASATO SUI MIEI GUSTI, NON SO COSA VERRA' FUORI ALLA FINE...

SE RIUSCIREMO A PASSARE LA SELEZIONE, FARAI LA COMMESSA PER LO STAND?
COME DICI?
OH, SEMBRA DIVERTENTE. VEDIAMO... MANCO MORTA.

SE FACESSI LA COMMESSA, FINIREI PER PRENDERE I SOLDI COME SE FOSSERO QUALCOSA DI SPORCO... COSI'.
AH AH AH!

QUINDI...
IN REALTA' VOLEVI CREARE UNA FANZINE, VERO?
BE', ECCO... P-PIUTTOSTO DIREI CHE...

...E-ESITAVO A PROPORLO, A-ALTRIMENTI AVREI DOVUTO ASSUMERMENE LA RESPONSABILITA'...
OH, TI CAPISCO... IO MI TROVO PROPRIO IN QUELLA SITUAZIONE!

AH, QUESTO PUOI PORTARTELO VIA, SE VUOI...
COSA?!

GRAZIE.
PREGO.

SALUTI
CIAO

PER CASO... E' QUESTO ALBUM DA DISEGNO...
...L'ULTIMA ROCCAFORTE CHE HAI DIFESO QUANDO E' VENUTA KASUKABE A ROVISTARE NEI CASSETTI?
BE' NO... Q-QUELLA E' UN'ALTRA COSA...
E' U-UN SEGRETO...
UH... A-ADDIRITTURA...?

...CASPITA...

ALLORA...
...ACCETTI DI DISEGNARE?

I-IO...
...PENSO CHE CI P-PROVERO'...

LA PRESIDENTESSA, VERO...?
A QUANTO VEDO, YAMADA TI STIMOLA MOLTO, VERO? NON L'AVREI MAI DETTO!
N-NON DIRE COSI!
AHAHAHAH

BE', ALLORA POTREMO USARE QUESTI COSI' COME SONO!
AGGIUNGENDO ALCUNE PAGINE A FUMETTI, POTREMMO METTERE UNA FANZINE COI FIOCCHI!
PENSO DI SI'...

...
AUTOCENSURA

OH, CASPITA!
NE HAI GIA' DISEGNATE!
A QUANTO P-PARE SI'... AH AH...

NON L'AVREI MAI IMAGINATO... MA... **OOH!** SONO I PERSONAGGI...
BE', ECCO... L'HO DETTO S-SOLO A TANAKA...
...DI **KUJIAN!**
AH... DAVVERO...?

...

IO...
...HO COME L'IMPRESSIONE CHE QUESTI DISEGNI SIANO PIU' **BRILLANTI** DEL SOLITO...

E' UN C-CLASSICO...
...S-SENZA RENDERMENE CONTO, M'IMPEGNO DI PIU' IN Q-QUESTO GENERE DI DISEGNI...

NON TEMERE! I TUOI DISEGNI SONO PIU' O MENO A QUEL LIVELLO, KUGAYAMA!
"P-PIU' O MENO"...?!
AH, BE'... ECCO...
MA... COME SAI... SI TROVANO SPESSO FANZINE DISEGNATE SOLO A MATITA, SENZA RIPASSO A CHINA...
BE', C-CREDO CHE QUESTO SIA C-CONCESSO SOLO AI D-DISEGNATORI PROVETTI...
N-NON E'...
...Q-QUESTO IL PUNTO...
AH!
...ALLORA COME IMMAGINAVO...
...NON TE LA SENTI DI DISEGNARE UNA PARODIA EROTICA?
MMM...
...
SKRAP SKRAP
...L'ARMADIO...?

ALLORA SARA' MEGLIO CHIEDERGLIELO SUBITO...
...

MMM...

SO CHE ANCHE TU SARAI IMPEGNATO A FRE-QUENTARE IL QUARTO ANNO, E CHE SARAI MOLTO IM-PEGNATO NEGLI STUDI...
...PERCIO' MI DISPIACE FARTI UNA RICHIESTA DEL GENE-RE...
...MA POTRE-STI DI-SEGNARE QUAL-COSA PER NOI?
IO TI AIU-TERO'... SCRI-VERO' I TESTI...
SE VUOI...

IL F-FATTO E' CHE... PER P-PUBBLICAR-LO IN ESTATE, DOVRO' D-DISEGNARLO ALMENO A LUGLIO, VERO...?
S-SARA' UN PO' D-DURA... A-ANCHE PERCHE' NON HO M-MAI DI-SEGNATO UN FUMETTO C-COMPLE-TO...
HAI RAGIO-NE...

VISTO CHE FAREMO QUESTO TENTATIVO, CREEREMO UNA FANZINE RIVOLTA AL PUBBLICO MASCHILE! SI TRATTERA' DI UN ALBO IN OFFSET DEDICATO A KUJIAN, E SE POSSIBILE, INCENTREREMO LA PUBBLICAZIONE SULLA PRESIDENTESSA!

UNA FANZINE RIVOLTA AI MASCHI... INTENDI DI GENERE EROTICO, VERO? CHE COS'E' L'OFFSET?

IN POCHE PAROLE, UN ALBO STAMPATO IN TIPOGRAFIA, NON UNA FOTOCOPIA.

UGH... QUESTO REGOLAMENTO SEMBRA DIFFICILE DA DIGERIRE...
OH, UNA VOLTA CHE HAI CAPITO IL GERGO DI QUESTO TIPO DI DOCUMENTI, NON E' POI COSI' DIFFICILE.
EHI! MA LA SCADENZA PER LA PRESENTAZIONE DELLA DOMANDA E' IL DIECI FEBBRAIO! NON C'E' MOLTO TEMPO!
BE', SEMPRE MEGLIO DEL COMIFES INVERNALE.

VORRESTI FARE DOMANDA COME GAKUMAN PER LA CATEGORIA?
CREDO CHE SIA PIU' FACILE PASSARE LA SELEZIONE, COSI'. O C'E' QUALCHE SERIE IN PARTICOLARE DI CUI VORRESTI REALIZZARE UNA PARODIA?
GAKUMAN?
IL MANKEN SCOLASTICO.
SARANNO SORTEGGIATI?
GIA'!

ACC... IN QUESTO MODULO BISOGNA SCRIVERE IL TITOLO DELLA FANZINE, IL NUMERO DI PAGINE, IL PREZZO... E PERFINO LE COPIE DA VENDERE...
SI', MA SONO TUTTI DATI INDICATIVI. DI SOLITO E' DIFFICILE FARE EFFETTIVAMENTE TUTTO CIO' CHE SI SCRIVE.

ABBIAMO COMPRATO DUE SET DI MODULI PER RICHIEDERE LA PARTECIPAZIONE COME CIRCOLO ALLA PROSSIMA EDIZIONE.
コミックフェスティバル66
サークル参加

SE CE NE COMPRASTE UNO, SAREMMO MOLTO FELICI.
...VISTO? POSSONO CAPITARE ANCHE COINCIDENZE DEL GENERE...

FLAP

DON
...

INNANZI TUTTO, NEL NOSTRO CIRCOLO KUGAYAMA E' L'UNICO CHE SA DISEGNARE...
NON PUOI FARE DICHIARAZIONI DI QUEL GENERE CON TANTA FACILONERIA! ANCHE LUI DEVE FREQUENTARE IL QUARTO ANNO, LO SAI, NO?
MI DISPIACE...

ALLORA ASPETTAMI QUI. VADO A CHIAMARLO.
OK...

SALVE... C'E' TAKAYANAGI? EHI, YANA! SCUSA... DAVVERO NON C'E' PROBLEMA PER QUEL CHE TI HO CHIESTO?
OH, NESSUN PROBLEMA... ANDIAMO ALLA SEDE DEL GENSHIKEN?
AH... SCUSA, MA PER NOI E' PIU' COMODO COSI'...

CHIEDO SCUSA PER IL DISTURBO...
FIGURATI... C'E' LA ONO DA VOI, VERO?
IL NUOVO PRESIDENTE...
OH, PIACERE!

...VORREI PARTECIPARE ALMENO UNA VOLTA AL COMIFES, COME CIRCOLO VERO E PROPRIO!

SCAMBIO DI POSTI (PER PROVA)

...DE-SIDERO NOMINARE SASAHARA.
CO-SA?!
O-HOO...
CA-SPI-TA!
IN EFFETTI HAI L'ARIA DI UNO CHE NON HA MAI AVUTO L'INCARICO DI PRESIDENTE DI QUALCHE COSA...
ESAT-TAMEN-TE!
GIU' DURO, EH?
P-PER-CHE' PRO-PRIO IO?!
NON SONO AFFATTO PORTATO PER QUESTO INCARICO!
MA...
...GUARDANDO LE FACCE DI QUESTI MEMBRI...
...TU SEI L'UNICO CHE POSSA RAPPRESENTARE UN NORMALE OTAKU.
ANCHE PERCHE' UNO DEI NOSTRI SOCI NON E' OTAKU NEANCHE UN PO'.
...

ACCI-DENTI A TE!
PERCHE' NON SPIEGHI CHIARAMENTE IL MOTIVO? NON C'E' BISOGNO CHE TI PREOCCUPI PER ME, SAI?

SEI STUFO DI QUESTO INCARICO PER I TANTI PROBLEMI CHE SI SONO CREATI PER COLPA DI QUALCUNO, NON E' COSI'?!
M-MA NO... E' PROPRIO PER TIMORE DEL FATTO CHE AVRESTE POTUTO PENSARE QUESTO CHE MI TROVAVO IN DIFFICOLTA' A DIRVELO...

E' CHE... DOVREI CERCARE UN IMPIEGO IN VISTA DELLA MIA LAUREA...
UN IMPIE-GO?!

NIENTE CORI, GRAZIE!
SCUSA.

CREDO CHE QUESTO SIA IL MOMENTO OPPORTUNO...
NON E' MAI TROPPO PRESTO, ANCHE PERCHE' SIAMO GIA' IN GENNAIO...
EH, GIA'...

DUNQUE, COME MIO SUCCESSORE...
SWIP

AH!
SCUSATE...
...POSSO RUBARVI UN PO' DI TEMPO? APPROFITTANDO DI QUEST'OCCASIONE, VORREI CHIEDERVI UNA COSA.

UH?
CHE COSA?

BE', ECCO...
COME DIRE...

POSSO ABBANDONARE L'INCARICO DI PRESIDENTE?
COME?!

MA CHE TI SALTA IN...?
HO PENSATO CHE QUESTO FOSSE IL MOMENTO GIUSTO...
T-TU CREDI...? UHM...

ABBIAMO DOVUTO ASPETTARE DAVVERO TROPPO A LUNGO PRIMA DI POTER TORNARE NELLA NOSTRA SEDE...
ABBIAMO SVOLTO NUMEROSE ATTIVITA' DI VOLONTARIATO, E SIAMO STATI ADDIRITTURA COSTRETTI A SUBIRE L'UMILIAZIONE DI TRAVESTIRCI DA BABBO NATALE PER VISITARE LE SCUOLE MATERNE, DOVE SIAMO STATI PRESI IN GIRO DA DECINE DI ORRIBILI MOCCIOSI...
CERTO CHE I BAMBINI DI OGGI SONO PROPRIO...
MA ORA LASCIAMO PERDERE QUESTO ARGOMENTO!

A PROPOSITO DELLA SERIE ANIMATA DI KUJIAN... CI SONO SOLO ELEMENTI NEGATIVI.

PER ESEMPIO, NELLA FASE FINALE E' STATO SOSTITUITO IL REGISTA...
E POI E' SLITTATA UNA PUNTATA A CAUSA DI UN TIFONE, COSI' NON HANNO POTUTO ANCORA TRASMETTERE L'ULTIMO EPISODIO.
PER GIUNTA, GIRA VOCE CHE DEBBANO RIFARE COMPLETAMENTE L'ULTIMO DVD, PERCHE' I DISEGNI DELLA SECONDA PARTE...
...SONO DI PESSIMA QUALITA'...
MMM... HAI RAGIONE.

IL REGISTA DELLA PRIMA META' HA USATO GAG UN PO' VOLGARI, E DI CONSEGUENZA L'ATMOSFERA FRIZZANTE CHE HA L'OPERA ORIGINALE A FUMETTI NON E' STATA RISPETTATA APPIENO.
E' PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE HA AVUTO UNA DISCUSSIONE CON IL PRODUTTORE, OLTRE A ESSERSI ATTIRATO IL RISENTIMENTO DEI MANIACI CHE PRETENDONO CHE I CARTONI SEGUANO PER FILO E PER SEGNO L'OPERA ORIGINALE...
A ME SEMBRAVA DIVERTENTE, ANCHE SE NON ERA ESATTAMENTE COME IL FUMETTO...
GIA', MA E' PROPRIO PER QUESTA CARATTERISTICA CHE HA OTTENUTO UNA POPOLARITA' SIMILE A QUELLA DI UN FENOMENO GIA' DI CULTO.
「くじびきアンバランス」
04 「How high the moon」
06 「七人いる！？」
20 「十八禁天国」
22 「ピアニシモ……」
24 「チョコバトル！告って告られて…」
25 「くじびきよ永久に」

RIPENSANDOCI BENE, AL CONCORSO DI COSPLAY ORGANIZZATO NEL NOSTRO FESTIVAL UNIVERSITARIO HA PARTECIPATO IL PRIMO REGISTA.
CHISSA' COSA PENSA DI QUESTO FATTO L'ATTUALE REGISTA?
NIENTE, PROBABILMENTE. ANCHE PERCHE' PENSO CHE SIA TROPPO IMPEGNATO PER RIFARE IL DVD.
AHAHAHAHAHAHAHAH
SONO SEMPRE I SOLITI!
COMUNQUE, L'INIZIO CON LA PRESIDENTESSA AI TEMPI DELLE ELEMENTARI MI HA MANDATO IN ESTASI.
LA SFIDA MIGLIORE E' QUELLA DELLA SAUNA! NON CONTAVA SULLE SCENE IN COSTUME DA BAGNO, BENSI' SUL RACCONTO D'ORRORE DI KOMAKI!
PARE PROPRIO DI SI!

...PER DISCUTERE DELLA SERIE ANIMATA DI KUJIAN!

...MA... COME?! NON DOVEVA ESSERE LA FESTA PER COMMEMORARE LA RIPRESA DELLE ATTIVITA' DEL CIRCOLO GENSHIKEN?

Kio Shimoku
OTAKU CLUB
COME NACQUE
IL GENSHIKEN

Kio Shimoku - **OTAKU CLUB**